

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Го самая пленительная игра в мире



Київ - 2001

Выпущено обществом “Нихон Киин”
7-2, Гобантё, Тиёда-ку, Токио, Япония
© Авторское право, 1974г.

Перевел: Тадаси Хисано
Художник: Киёси Кавадзоэ
Первое издание, февраль 1974 г.
Напечатно в Японии Типография “Сокося Ко., Лтд.”

Укрминская федерация Го
© Авторское право, 2001г.

Редактор: Аркадий Богацкий
Технический редактор: Аркадий Богацкий

Переизжание, октябрь 2001 г.
Напечатано в Киеве.

Все права сохранены в соответствии с международным правом.
Настоящая книга или любые ее части не могут быть воспроизведны в
любой форме без разрешения издателя.

E-mail: UFGO@mail.kar.net
<http://www.ufgo.kar.net>

Содержание

Предисловие	4
Предисловие редактора	4
ТОМ 1 Введение в Го	5
ВВЕДЕНИЕ Привлекательность Го	6
1. История Го	6
2. Го и люди	8
ГЛАВА 1 Что же Го собой представляет	14
1. Борьба за территорию	14
2. Доска и камни	15
3. Основные правила	19
ГЛАВА 2 Первые шаги и технические приемы Го	27
1. “Атари” и захват в плен	27
2. Точки без свободы	39
3. “Ко”	51
4. Территория	57
5. Как огораживать территорию	70
ГЛАВА 3 Примерная партия между начинающими	76
Том 2 Основные технические приемы	88
ГЛАВА 1 “Фусэки”-Начальная стадия	89
1. Третья и четвертая линии	90
2. Как огораживать территорию	95
3. От угла вдоль стороны	99
ГЛАВА 2 Соотношение между камнями	109
1. “Иккэн-тоби” (Прыжок через одну точку)	110
2. “Косуми” (диагональный ход)	114
3. “Кэйма” (конеобразный ход)	117
4. “Никэн-тоби” (прыжок через две точки)	123
ГЛАВА 3 Краткое изложение технических приемов схватки	129
1. Выбор целесообразной позиции для схватки	130
2. Разрезание и соединение	133
3. Как взять камни в плен	139
4. “Ко”	148
ГЛАВА 4 Жизнь и смерть	153
1. Глаза	154
2. Ход в середине (“Накатэ”)	157
3. Ложные глаза (“Какэмэ”)	161
ГЛАВА 5 Конечная стадия игры	167
1. Характер “Йосэ”	168
2. Конец игры	173
ГЛАВА 6 Общие знания	177
1. Хорошие манеры	177
2. Система разрядов и гандикапа	178
3. “Дзёсэки” и “Цумэ Го”	179

Предисловие

По грубому подсчету численность любителей игры Го во всем мире составляет почти десять миллионов. Теперь в Европе и Америке имеется, по-видимому, около пятидесяти тысяч любителей, и благодаря новому буму Го количество их увеличивается быстрыми темпами.

Общепризнано, что сущность привлекательности Го заключается в существовании восточных тайн, и нет другой такой рациональной и интеллектуальной игры, как Го. В самом деле игра может казаться посторонним мудрой и непостижимой, но любая проблема, связанная с ее процессом и результатом, может объясняться и разрешаться в логических выражениях. Вполне естественно, что такая высочайшая игра становится так популярна среди миллионов людей за пределами Азии.

С большим удовлетворением отмечаем, что в ответ на все усиливающийся энтузиазм к Го в Европе и Америке мы можем выпустить настоящую книгу, предназначенную для начинающих. Мы приложили все усилия к составлению настоящей книги, за которой последуют серийные книги для играющих более продвинутых этапов. Мы будем очень счастливы, если настоящая книга сможет оказать какую-либо помощь в том, чтобы сделать эту великолепную и уникальную игру близкой более многочисленным людям за границей.

В заключение мы должны выразить искреннюю благодарность за то, что мы получили финансовую помощь в издании настоящей книги от “Нихон Банкоку Хакуранкай Кинэн Киокай” (Мемориальная ассоциация по Всемирной выставке в Японии, 1970)

Февраль 1974 г. Нихон Киин

Предисловие редактора

Эта книга вышла около 30 лет назад и была вместе с серией статей В. Асташкина и Г. Нилова “Школа Го” в журнале “Наука и жизнь” (№8, 1975г. - №7, 1976г) первым учебником Го в нашей стране. Несмотря на почтенный возраст, она не потеряла актуальности и сегодня и, мы, переиздавая ее, надеемся, что она еще послужит многим и многим в освоении этой замечательной игры.

Хотя, перевод книги выполнен в Японии и не блещет совершенством, мы сделали лишь минимальную редакторскую правку, попытавшись сохранить японский колорит книги.

Книга рассчитана на тех, кто никогда не играл в Го и хочет научиться играть.

Октябрь 2001г., г. Киев

ВВЕДЕНИЕ

Привлекательность Го

1. История Го

Происхождение Го

Общепризнано, что игра Го берет свое начало в Китае где-то четыре или пять тысяч лет назад, когда древняя китайская цивилизация начала процветать в долине реки Хуанхэ, а в Египете и Месопотамии были основаны самые старинные династии. Мы не можем дать ясного толкования первоначальной формы и цели, для которой предназначалось Го, но сперва, очевидно, оно было изобретено не как игра. По одной версии оно использовалось китайскими правителями в сфере политической жизни, а по другой оно представляло собой своего рода примитивные счета. Имеется, однако, надежное основание полагать, что Го сначала было связано с искусством гадания по Ицзину.

Безошибочно можно сказать, что освященная веками китайская философия “двойственных космических сил” имеет что-то общее с диалектикой, основа которой была положена Гераклитом в Древней Греции. Согласно этой теории все вещи во Вселенной могут рассматриваться как единство двух противоположных сил, положительной и отрицательной, которые все время проявляются в соотношении сил между мужским и женским началом, светом и тьмой, добром и злом, жизнью и смертью и т.д. С этой точки зрения мы можем легко представить себе, что доска для игры Го изображает Вселенную, поскольку черные и белые камни означают положительные и отрицательные силы. Другими словами, мы можем найти разумное соотношение между Го и китайским искусством гадания по Ицзину.

В то время искусство гадалки должно было играть важную роль в суровой борьбе против стихий. Кроме того, абсолютные и обожествленные китайские правители в значительной степени зависели от того же искусства в их политическом управлении, что было неотделимо от религиозных занятий. Одна старинная китайская книга о Го, отмечая тесную связь между Го и искусством гадания по Ицзину, дает такое толкование, что 361 точка пересечения на доске представляет количество дней одного года, а четыре угла соответствует четырем сезонам (времена

года). Хотя используемая в настоящее время доска имеет девятнадцать линий как в продольном, так и в поперечном направлении, первоначальная примитивная доска должна была представлять собой более упрощенную форму. Она, по-видимому, постепенно расширялась в соответствии с изменениями в области ее применения, о чем и свидетельствует тот факт, что при раскопках древней китайской могилы была обнаружена доска с семнадцатью линиями.

Мы не в состоянии четко разобрать, каким образом Го, которое на первоначальном этапе должно было использоваться как инструмент для искусства гадания по Ицзину, целиком превратилось в доставляющую удовольствие интеллектуальную игру. Интересно отметить, однако, что Го в свое время широко использовалось в политических кругах и часто рассматривалось как миниатюра поля сражения. В Японии, так же как и в Китае, Го стало весьма популярным среди воинов в период междоусобных феодальных войн в XVI веке, особенно благодаря его элементам, которые содержат в себе чрезвычайно подходящий метод для изучения военной тактики; например, доска могла рассматриваться как карта поля сражения, а белые и черные камни — как солдаты, размещенные в позициях. Во всяком случае не может быть сомнения в том, что комбинация доски с камнями должна давать начало замечательному инструменту, подсказывающему умозрительные мысли и романтические мечты.

Японское Го

Обычно полагают, что Го было завезено в Японию еще до воцарения династии Тан, более чем 1300 лет назад, по всей вероятности, через Корею. В течение последующих веков китайская форма Го была в значительной степени модифицирована и усовершенствована японским народом. Согласно древней китайской системе игра начиналась после того, как два партнера расставляли несколько камней на доске. Черные точки или звездочки на доске первоначально служили знаками для предварительной расстановки камней. Этот способ может рассматриваться как один из следов китайского Го, связанного с искусством гадания по Ицзину. Прошло несколько столетий с тех пор, как эта старая система предварительной расстановки камней была отменена в Японии.

Эта реформа, которая была необходима для всех играющих любителей с целью получения удовольствия от Го, как чистой игры, может быть приписана специфическому образу мышления японцев. Она значительно углубила игру, а также вызвала замечательное развитие технического искусства игры. Старая система была отменена и в Китае по примеру, поданному Японией. В течение периода Эдо, во второй половине XVI века, японские правители содействовали распространению этой

национальной игры, предоставляя выдающимся специалистам особое положение в обществе. Излишне говорить о том, что такие поощрительные мероприятия правительства эффективно способствовали прогрессу Го в Японии. Таким образом, игра Го достигла такого высочайшего развития, что дальнейшее ее совершенствование будет чрезвычайно затруднительно. *(Последнии события в мире Го показывают, что до совершенства еще очень и очень далеко прим. ред.)*

Правила Го

Вполне естественно, что правила Го в течение длительной его истории подвергались многим изменениям. Общепринятая теперь система японских правил немного отличается от китайской. Го по существу представляет собой такую игру, в которой два партнера борются за территорию, и в соответствии с японской системой только свободные пространства, окруженные камнями, считаются территорией. А китайская система подсчитывает количество существующих на доске камней, так же как и занятое пространство; другими словами, оба партнера пытаются по возможности занять больше точек пересечения на доске.

Итак, существует незначительное расхождение между Японией и Китаем в представлении о территории, но, как это ни покажется странным, результат игры всегда получается почти одинаковый независимо от того, проведена ли она согласно японским правилам, или же в соответствии с китайскими правилами. Строго говоря, однако, часто возникает незначительная разница в конечном счете. Безусловно желательно, чтобы существовала только одна система правил, которая бы могла быть общепринята во всем мире. Действительно самая важная задача, поставленная теперь перед специалистами Го, заключается в изучении и разработке таких простых и приемлемых правил, которым любой любитель может следовать без всякого сомнения. *(Кроме того существуют еще правила Инга по которым проводятся довольно крупные соревнования прим. ред.)*

2. Го и люди

Го и искусство

Игра Го может считаться либо совсем нетрудной, либо очень трудной. В известном смысле она нетрудная, потому что правила простые. Так как играющий может свободно класть свои камни на любые места, куда ему захочется, за исключением некоторых запрещенных ходов, для запоминания всех правил требуется лишь какой-нибудь час. Именно той

же самой причиной, однако, объясняется то, что Го считается трудной игрой. Если наши ходы ограничены множеством правил, игра становится менее трудной в силу ограниченности продумываемых вариантов. Итак, мы ни на что не можем полагаться, кроме своих собственных способностей, точно так же как и при рисовании - здесь полная свобода в отношении к большому полотну. Следовательно, хотя каждая партия имеет результатом победу или поражение, процесс ее должен вызвать такой творческий подъем, который требуется для произведения искусства.

Го часто называется “искусством гармонии”. Поскольку оно является соревнованием за победу между двумя партнерами, эгоцентричный образ мышления часто приводит к самоуничтожению. Нужно все время иметь в виду, что твой партнер выдумывает наилучший ход точно так же, как и ты. Если оба партнера с отличным мастерством сделают все, что возможно, до конца партии, то доска должна будет быть покрыта черными и белыми камнями в совершенной гармонии. Такая партия будет тождественна превосходному произведению искусства независимо от результата: победы или поражения.

На самом деле, однако, для любого играющего почти невозможно сделать наилучшие ходы с начала до конца. Можно сказать, что совершенно серьезно сыгранная партия Го воплощает борьбу человека за самый высший идеал.

Господин Го Сэйгэн, гений Го, по происхождению из Китая, говорит: “Если бы я играл партию Го с богом, создалось бы преимущество надо мной раньше, чем я сделаю 50 ходов. Хотя бог делает безошибочные ходы, я-то ничтожный человек, который не в силах всегда делать безупречные ходы.”

Совершенно трудно высказаться о художественности Го в ясных и конкретных выражениях. Покойный г-н Кавабата, всемирно известный писатель, характеризовал особенность Го как “синьо” (тайны, глубины) и “Югэн” (сокровенное, таинственное). Доктор Киёси Ока, известный математик, писал в одном из своих очерков: “Я оценил старый турнир Го между выдающимися мастерами путем воспроизведения его на доске. Затем очистил доску от камней и снова расставил камни, не глядя на запись партии. Три раза я расставлял их, полностью оценивая процесс партии. Я повторил то же самое еще раз, пытаясь разобрать значение каждого хода. Тогда я был так глубоко поражен глубинами партии, что почувствовал восторг.”

Го и состязание

Подобно всем другим спортивным играм Го является состязанием за победу над противником, но в конечном счете оно сводится к борьбе того или иного партнера с самим собой. В “Мэйдзин” (“Мастер”), в одном

из известных произведений упомянутого выше писателя Ясунари Кавабата, рассказывается история, основанная на некой действительной партии Го, которой два специалиста-мастера посвящали все свои силы с твердой решимостью. Этот рассказ производит на читателей глубокое впечатление потому, что он живо описывает, как каждый из двух партнеров вовлечен в суровую и истощающую силы борьбу с самим собой. Правда, такая суровость существует главным образом среди профессиональных специалистов высшей категории, но в то же время это более или менее правдиво и для играющих любителей.

Как в другом любом соревновании, мы естественно находим удовольствие в победе и бываем обескуражены поражением, но никогда не можем сыграть отличную партию, если мы будем слишком озабочены только тем, чтобы одержать победу любым способом. Когда мы проигрываем в таком душевном состоянии, мы склонны срывать свое плохое настроение на партнере, а когда одерживаем победу, мы можем обидеть его выражением своего явного чувства гордости своим умением. Мы должны попытаться найти наилучший ход, который можем придумать, вместо того, чтобы быть озабоченными победой в партии. Мы должны не забывать о том, что посредством сдержанности можем надеяться сделать успехи в искусстве, что благодаря спортивному сочувствию можем разделять с партнером большое удовольствие независимо от результата партии. Один мастер в свое время давал полезный совет, как первую статью из Десяти Заповедей для играющих в Го: “Играющие должны отказаться от эгоистичной страсти к победе”. Если мы чрезмерно полны страстного желания одержать решительную победу, не принимая во внимание своего собственного технического искусства, то мы можем чаще всего потерпеть серьезный удар в конечном счете.

Го и индивидуальность

С технической точки зрения можно сказать, что в любом случае может быть только одна принимаемая наилучшая мера, но найти ее без ошибки - это фактически выше способностей человека. Есть поговорка, в которой говорится: “Сколько голов, столько и умов”. Даже в одной партии Го каждый человек думает по-своему, проявляя специфические особенности точно так же, как при создании художественного произведения. Го в удивительной степени отражает различные признаки человеческого характера, такие, как безрассудно смелый или предусмотрительный, оптимистический или пессимистический, романтический или реалистический. Часто случается, что множество сложных предрасположений и деликатных темпераментов обнаруживаются в процессе состязания. Действительно доска является зеркалом человеческого характера.

Игра Го может предоставить нам удобный момент для понимания существенных сторон характера того или иного партнера и внезапного пробуждения задушевных отношений с последним. Кроме того, большинство из нас не в состоянии знать самих себя достаточно подробно, но в процессе игры мы часто узнаем скрытые аспекты своего характера. Например, мы можем оказаться такими жадными, что часто проигрываем партию, и тогда мы получаем возможность исправить свой образ действий в повседневной жизни. Есть полное основание верить, что Го имеет большое педагогическое значение, так как оно не только способствует тренировке мыслительных способностей, но и развивает способность заглянуть в душу человека.

Го и компьютеры

В настоящее время в моде так называемое “общество массовой информации”. Это понятно, потому что в определенном смысле человечество находится под контролем компьютера. Если для огромной способности компьютера будет возможно покорить игру Го, то совершенно лишается инт ереса к ней. Подобная оценка, однако, совершенно неосновательна. Если бы игра была упорядочена большим количеством строгих правил, компьютер, способный легко запоминать их полностью, мог бы разбить любого противника. К счастью, Го является такой глубокой и обширной игрой, что никогда не может оказаться под контролем машины. *(Пока эти слова не опровергнуты. прим. ред.)*

На доске для игры Го имеется $19 \times 19 = 361$ точка пересечения. Это означает наличие 361 выбираемой точки для первого хода. *(На самом деле их всего 41 с учетом всех симметрий. прим. ред.)*. При втором ходе имеются 360 точек для выбора. Следовательно, комбинация первого и второго ходов составляет $361 \times 360 = 129\,960$. Какое количество комбинаций мы можем подсчитать до тех пор, пока доска не будет занята камнями? Общая сумма равняется факториалу 360 на математическом языке. *(Немного меньше, но это несущественно. прим. ред.)*. Говорят, что эта астрономическая цифра будет в три раза больше количества всех атомов во всей галактической системе. Справиться с таким затруднительным положением не в состоянии даже самый мощный компьютер.

Несколько попыток были сделаны с тем, чтобы приспособить компьютеры к игре Го, но они предназначены главным образом для развития способностей компьютера частично посредством использования игры Го. Те, кто занимаются компью-терским делом, хорошо знают, что дать компьютеру возможность играть в Го по его собственному усмотрению вместо человека—это лишь пустые мечты. То, что компьютер теперь может сделать в области игры Го, заключается в воспроизведении записи состоявшейся партии или в разрешении неко-

торых задач. Нет таких трудных задач, превышающих способности человека, которые могли бы быть решены только при помощи компьютеров. Короче говоря, можно сказать, что этот чудовищный механизм современности оказывается почти беспомощным в отношении игры Го. *(Не забывают, что книга написана почти 30 лет назад. Но даже сейчас самый сильный компьютер играет где-то на уровне 5 кю - 2-3-го шахматного разряда прим. ред.)*

Го и дружба

Не говоря уже о присущих игре Го привлекательностях, которые могут быть осознаны как прогресс искусства Го, мы можем приобрести интимную дружбу с другими играющими, если мы знаем, как играть в Го. Наличие хорошей компании всегда увеличивает наслаждение жизнью. Среди некоторых японских энтузиастов популярным стал способ состязания в Го по переписке. Этим способом можно получить удовольствие от партии с тем или иным незнакомым партнером, живущим далеко от тебя. Один раз обменяться открыткой с одним ходом - это может считаться весьма неторопливым развлечением, потому что разыгрывание одной партии нередко требует одного года и более.

Некий гражданин С., живущий в Токио, однажды поехал в один город по делам и в первый раз посетил незнакомого гражданина, с которым он играл партию Го по переписке. С. замирающим сердцем попросту назвал свою фамилию появившейся навстречу ему дочери его товарища по переписке. “Папа, тут господин С., твой товарищ по Го!” - воскликнула она. И его приняли так тепло и сердечно, как будто он состоял с ними в родстве. Господин С. говорил, что никогда он не был так глубоко тронут. Это лишь один пример глубокой и сохраняющейся дружбы, завязанной посредством Го.

По утверждению одного известного журнала в Японии игра Го занимает первое место среди комнатных игр-развлечений. Основные достоинства Го, как игры, могут быть перечислены следующим образом:

1. возможно играть любое время во все времена года;
2. игра не требует большого пространства;
3. игра не причиняет другим людям неприятностей;
4. инструменты, доска и камни, очень простые;
5. играющим игра обходится недорого;
6. правила легко запоминаются;
7. любой человек может получить удовольствие от игры независимо от его возраста и пола;
8. слабый играющий может играть с сильным партию с гандикапом;
9. игра развивает мыслительные способности и действует как умственная тренировка;

10. партия может воспроизводиться посредством сохранения записи ее результата.

В самом деле любой человек может получить удовольствие от игры, если только он немного знаком с ней. Вам достаточно только найти подходящего партнера, и он никогда не откажется соревноваться с вами в матче.

Другие названия Го

Го иной раз называют следующими наименованиями, которые все происходили из Китая.

1. Дза-ин (Сидящий отшельник)

Это выражает душевное состояние отшельника, погруженного в Го.

2. Ран-ка (Гниение топора)

Это название произошло от старой китайской легенды. Жил-был дровосек. Однажды, возвращаясь домой из гор, он встретил по пути двух стариков, играющих в Го на скале. Он заглянул в партию с сильным интересом и забылся в восторге. Когда закончилась партия, два старика исчезли в воздухе. Оставшийся дровосек, забывший о времени, пришел в себя и нашел, что волосы у него поседели, а рукоятка топора сгнила.

3. У-ро (Ворона и цапля)

Это риторическая фигура, уподобляющая черные и белые камни воронам и цаплям соответственно.

4. Хо-эн (Квадрат и круг)

Не приходится и говорить, что квадрат и круг означают доску и камни соответственно.

5. Сю-дан (Язык жестов)

Означает, что, хотя партнеры ничего не говорят во время игры, расставляемые на доске камни выражают все, что они думают.

ГЛАВА 1

Что же Го собой представляет

1. Борьба за территорию

Го представляет собой территориальную игру.

Воспринимайте доску как обширную целинную землю, куда прибыли два пионера и начали огораживать как свои владения участки по возможности шире.

Если вы были бы на месте одного из этих пионеров, вы попытались бы обеспечить себе те участки земли, которые обладают наиболее благоприятными условиями. Вы вколотили бы столбы на определенных расстояниях с тем, чтобы разметить ваши владения.

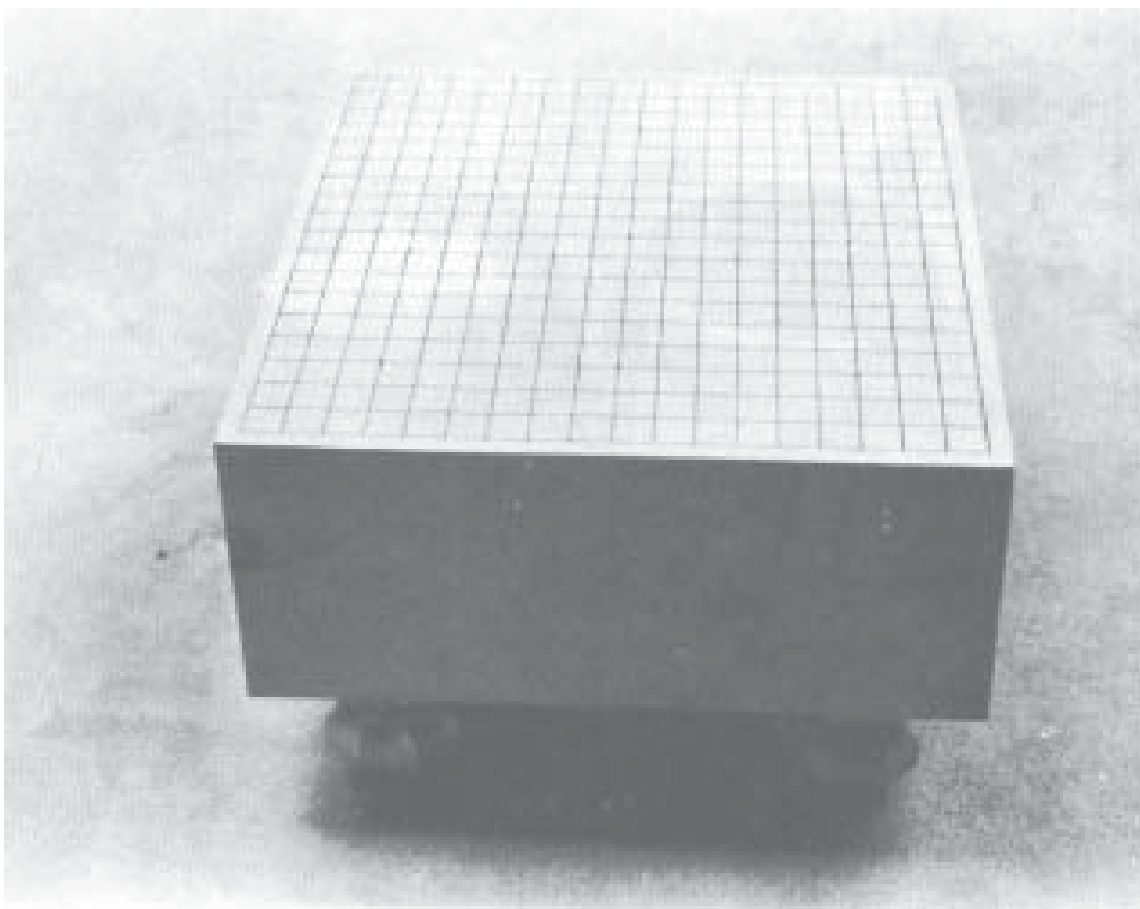
В первой стадии размечают таким образом лучшие участки земли, но происходит ли это на практике так спокойно? Имейте в виду вашего соперничающего пионера на той же самой территории, имеющего ту же цель, что у вас.

Наилучшего участка земли, безусловно, хочет каждый. Что может случиться, если другой решит игнорировать вашу претензию и захватить вашу территорию?

Как это легко можно представить себе, без преувеличения можно сказать, что Го является игрой фактически непрерывной борьбы. Тут происходит предварительная очная ставка и угрожающее бряцанье оружием, которые в конце концов выливаются в открытый бой с риском для жизни. Процесс такой борьбы составляет среднюю стадию партии (“тюбан”).

Можно сказать, что территориальные претензии противников будут окончательно урегулированы только после общей проверки. Территория обеих сторон должна быть полностью огорожена с тем, чтобы не допустить дальнейшего вторжения противной стороны. Процесс окончательного определения границ составляет конечную стадию партии (“сюбан”),

Партия заканчивается, когда все территориальные претензии окончательно будут урегулированы между двумя партнерами. Партнер с большей территорией будет победителем.



2. Доска и камни

Доска для игры Го

На доске 19 вертикальных и 19 горизонтальных линий. В игре Го имеют значение и ценность точки пересечения, а не квадраты, образованные указанными линиями. Имеется всего 361 точка пересечения. Размер доски разнообразится в соответствии с ее назначением. Доска, показанная сверху на рисунке, применяется в официальных турнирах между японскими профессиональными игроками и имеет размеры 46 см длины, 43 см ширины и 18,5 см толщины. Доски для игры Го изготавливаются из древесины японского дерева “кая” (торрейя, *torreya, nucifera*), но более популярными являются доски из “кацура” (багряник японский, *cercidiphyllum japonicum*) или “хиноки” (кипарисовик японский, *chamaecyparis butusa*). За последнее время пластиковые доски толщиной около 1—2 см также находят широкое применение.

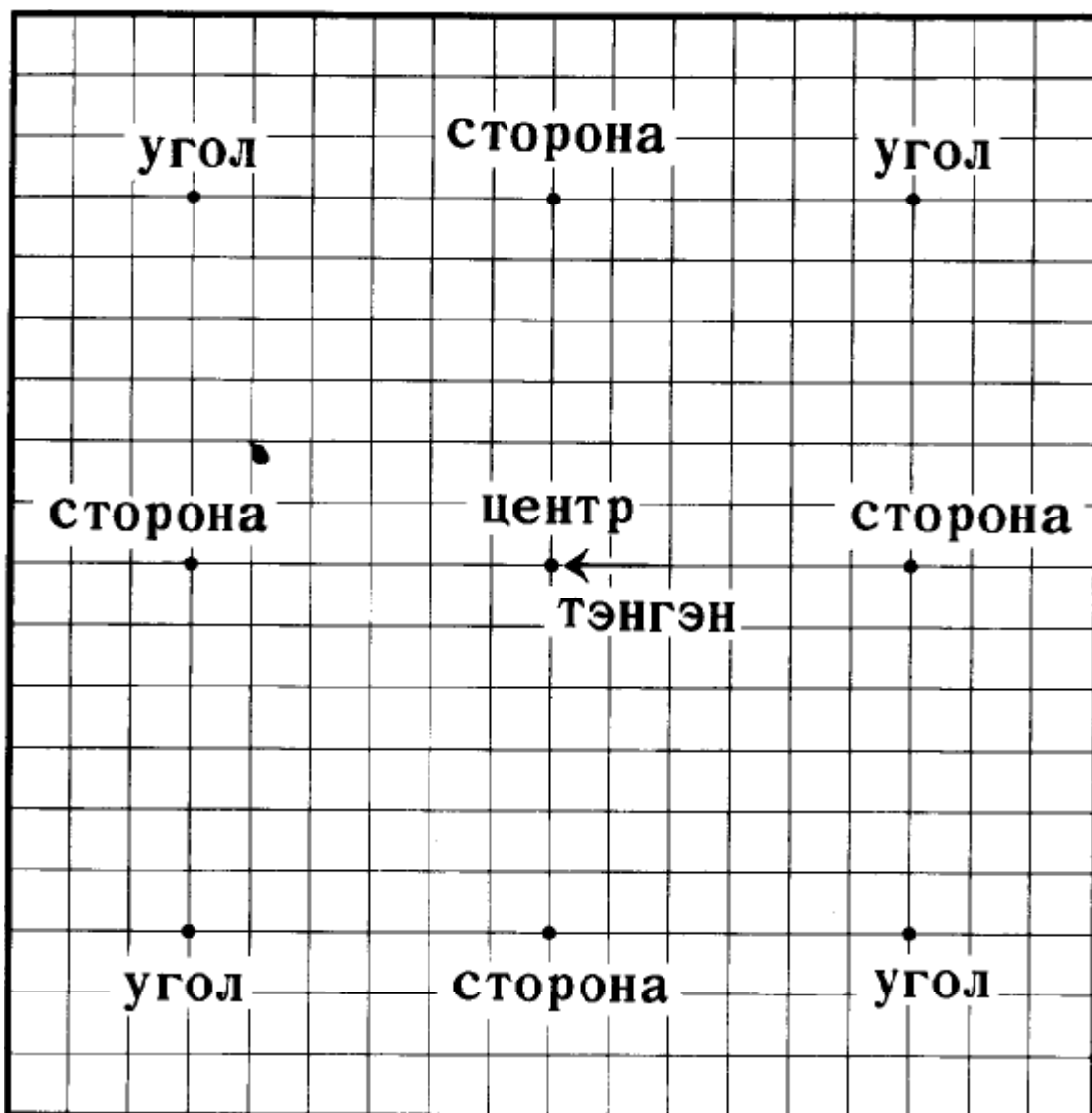


“Камни”

Имеются белые и черные “камни”, так что существуют Белый партнер и Черный партнер. Общее число камней в комплектном наборе составляет 361, что соответствует числу точек пересечения на доске, и 181 из них - черные, а 180 - белые. В состязаниях редко используются все камни.

Хотя стекло и пластмасса теперь нашли широкое применение в качестве материала для камней Го, черные камни высшего класса, гармонирующие с доской из “кая”, такие, как показаны вверху на рисунке, делаются из черного сланца (называется “Нати черный”), который добывается в районе вдоль реки Нати, а обработанная раковина Хамагури (*Meretrix*, двустворчатый моллюск) используется для белых камней.

Чаша, или вместилище для камней, делается из древесины, обычно шелковицы, дзельквы пильчатой (*Zeicova serrata*) или каштана японского (*Castanea crenata*). Тем не менее, может быть применено любое вместилище, если только оно отвечает цели.



Наименования отдельных частей доски

На доске 9 точек пересечения, которые маркированы черными точками. Они называются “хоси” (дословно, “звезда”) и показывают места, где предварительно расставляются черные камни при партии с гандикапом. Из 9 пятен “хоси” центральное называется “тэнгэн”, или небесным началом в свободном переводе. Этот “центр”, четыре “хэн” (“сторона”) и четыре “суми” (“угол”) составляют главные части доски, но нет четко обозначенных границ между ними: “центр”, например, просто указывает на общее пространство вокруг центрального “хоси”.



Доска 13x13

В Го обычно играют на доске с линиями 19x19, но в последние годы доска меньшего размера, с линиями 13 x 13, находит все большее применение.

Главные достоинства доски с линиями 13x13 заключаются в том, что занимаемое партией время укорачивается, что игра получается намного проще и легче для начинающих. Хотя эта доска по размеру меньше, занимательность игры вряд ли уменьшается. Точно так же как бейсбольные и теннисные матчи с применением как “жесткого мяча”, так и “мягкого мяча”, игра Го на доске с линиями 13x13 может быть признана как стандартная для встреч младших партнеров и в ближайшее время станет более популярной.

На приведенных ниже иллюстрациях время от времени будет показана доска с линиями 13x13 для того, чтобы облегчить понимание.

3. Основные правила

Девять правил

Правила Го удивительно простые. Наличие лишь нескольких правил для столь динамичной игры, как Го, служит свидетельством того, что имеется большая возможность для технического новаторства и совершенствования.

Ниже ознакомим читателя с основными правилами.

Правило 1. Партия в Го играется между двумя партнерами.

Правило 2. Игра начинается с пустой доски. Один из партнеров использует черные камни, а другой— белые. Партнеры поочередно делают ход, т.е. кладут камни на доску, один раз по одному камню. Первый ход (т.е. первое помещение камня на доску) совершается Черными (т.е. партнером с черными камнями). При партии с гандикапом, однако, Белые первыми делают ход.

Правило 3. Каждый камень должен быть помещен в одну из точек пересечения.

Правило 4. Раз помещенный камень не может быть перемещен в другое место (за исключением случая перемещения, указанного ниже в правиле 6).

Правило 5. Партнер с большей территорией одерживает победу.

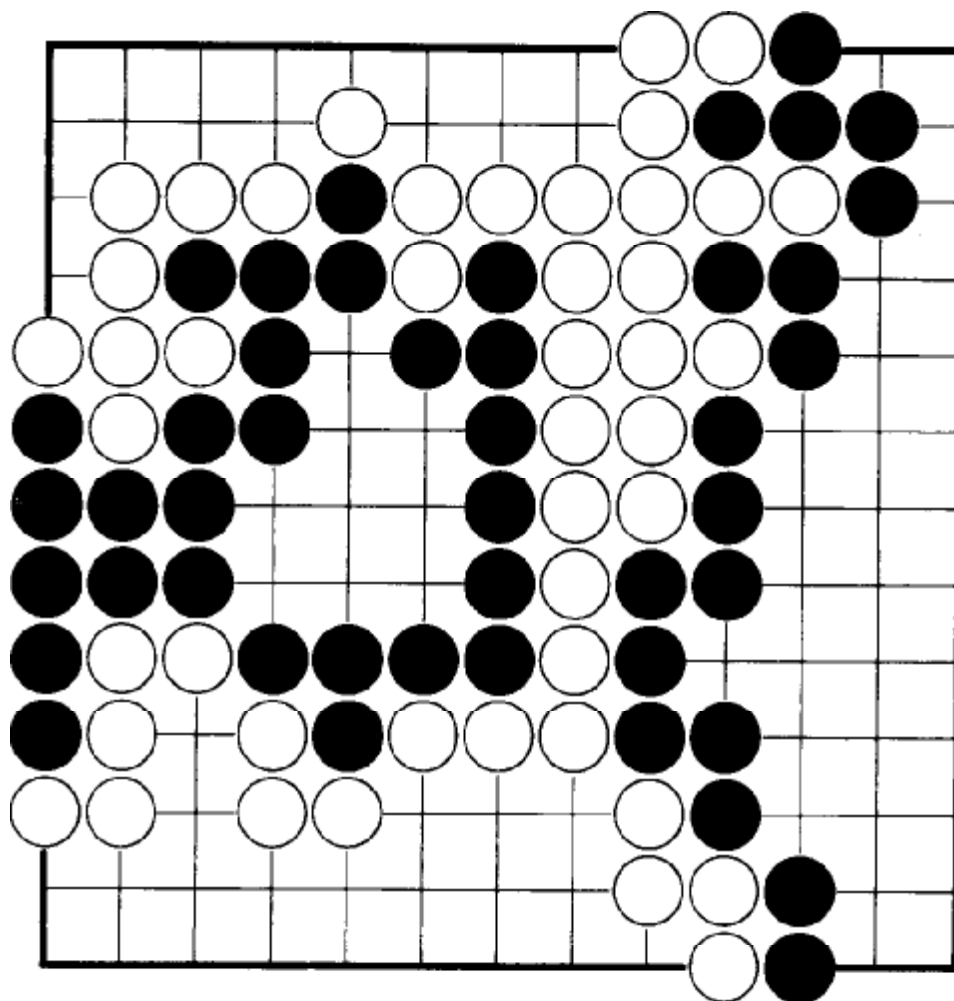
Правило 6. Камни, точки свободы или “дыхательные пространства” которых полностью заполнены, снимаются с доски.

Правило 7. Камень не может быть помещен в точку пересечения, где нет точек свободы.

Правило 8. Особые ограничения вводятся в ходы партнеров при условии “ко”.

Правило 9. Правила, имеющие отношение к партии с гандикапом.

Из этих 9 основных правил правила от 1 до 4 не требуют дополнительного объяснения. Что касается правил от 5 до 9, то ознакомьтесь на последующих страницах с дополнительными разъяснениями.

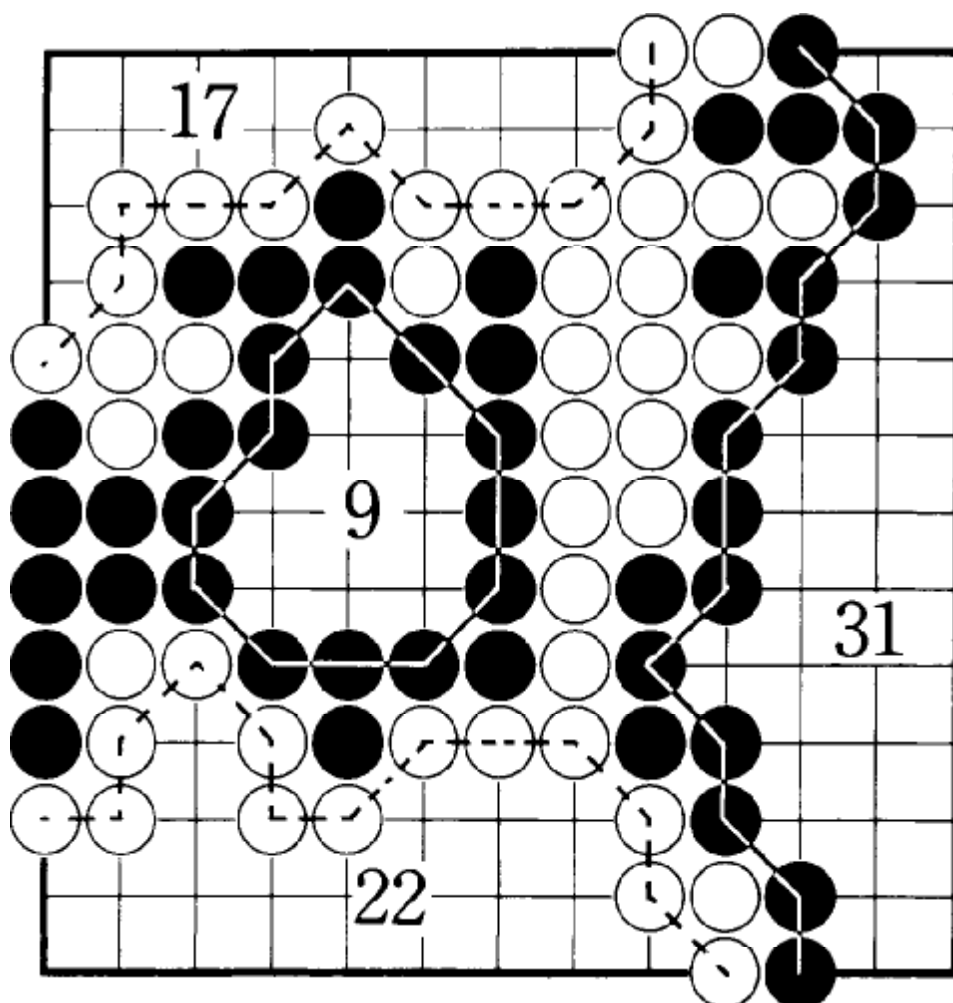


Территория (Правило 5)

В игре Го конечной целью является территория. Она подсчитывается по окончании партии и партнер с большей территорией будет победителем. *(Если быть точным, при окончательном подсчете учитываются и сбитые камни противника прим. ред.)*

Территория составляется из точек пересечения, которые огорожены так, чтобы не допустить вторжения со стороны противника. Территория подсчитывается по количеству этих точек пересечения.

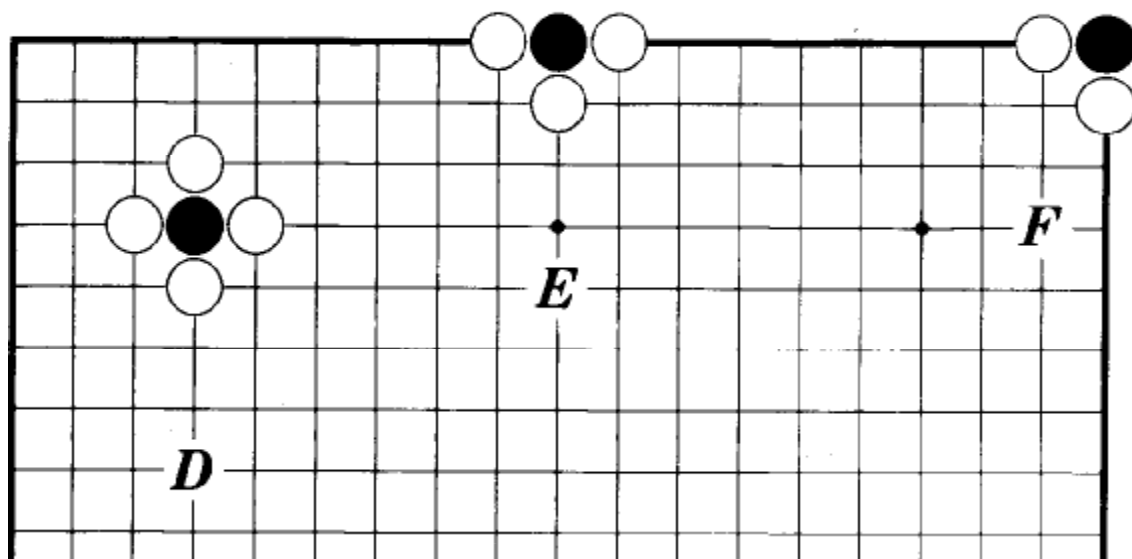
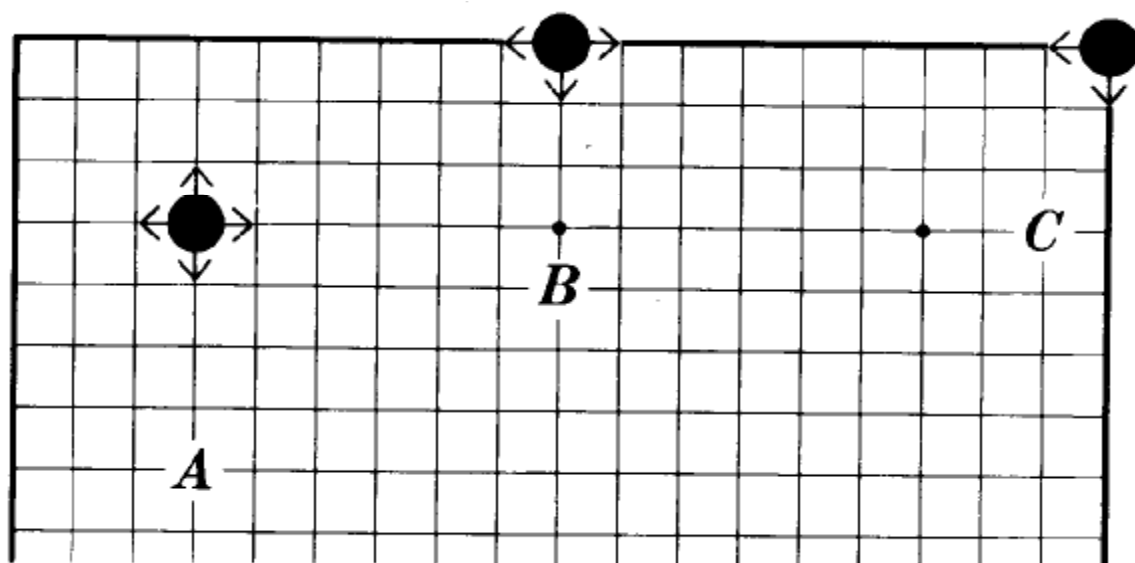
Приведенная выше диаграмма показывает конец партии на доске с линиями 13x13. Незанятые точки пересечения составляют территорию, принадлежащую Черным или Белым.



Граница

Вверху дается анализ диаграммы на предыдущей странице. Свободные точки, окруженные сплошными черными линиями, являются территорией Черных, а окруженные пунктирами свободные точки территорией Белых. Обратите внимание на то, что все камни, составляющие пограничные линии территории, одного цвета. Любой камень противника не должен находиться на пограничной линии.

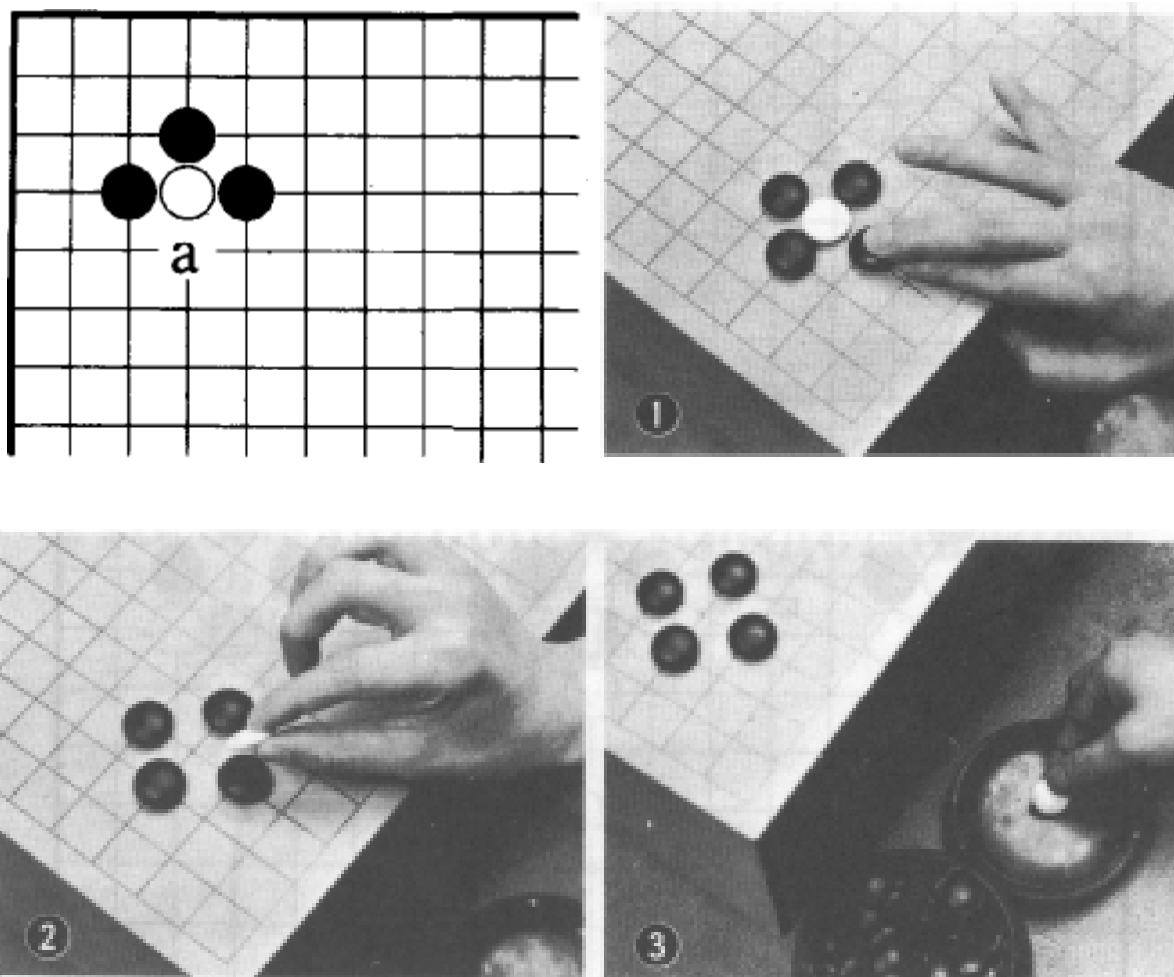
Давайте теперь подсчитаем территорию. Числа на диаграмме показывают число точек для каждой территории. Величина территории Черных составляет 40 точек (очков), а Белых 39. Итак, Черные победили с перевесом в одно очко.



Точки свободы или “Дыхательные пространства” (Правило 6)

Когда все смежные точки пересечения того или иного камня заняты камнями противника, данный камень оказывается захваченным в плен и снимается с доски. В позициях А, В и С на приведенной выше диаграмме указанные стрелками точки являются смежными точками пересечения. Точки эти называются точками свободы или “дыхательными пространствами” упомянутого камня.

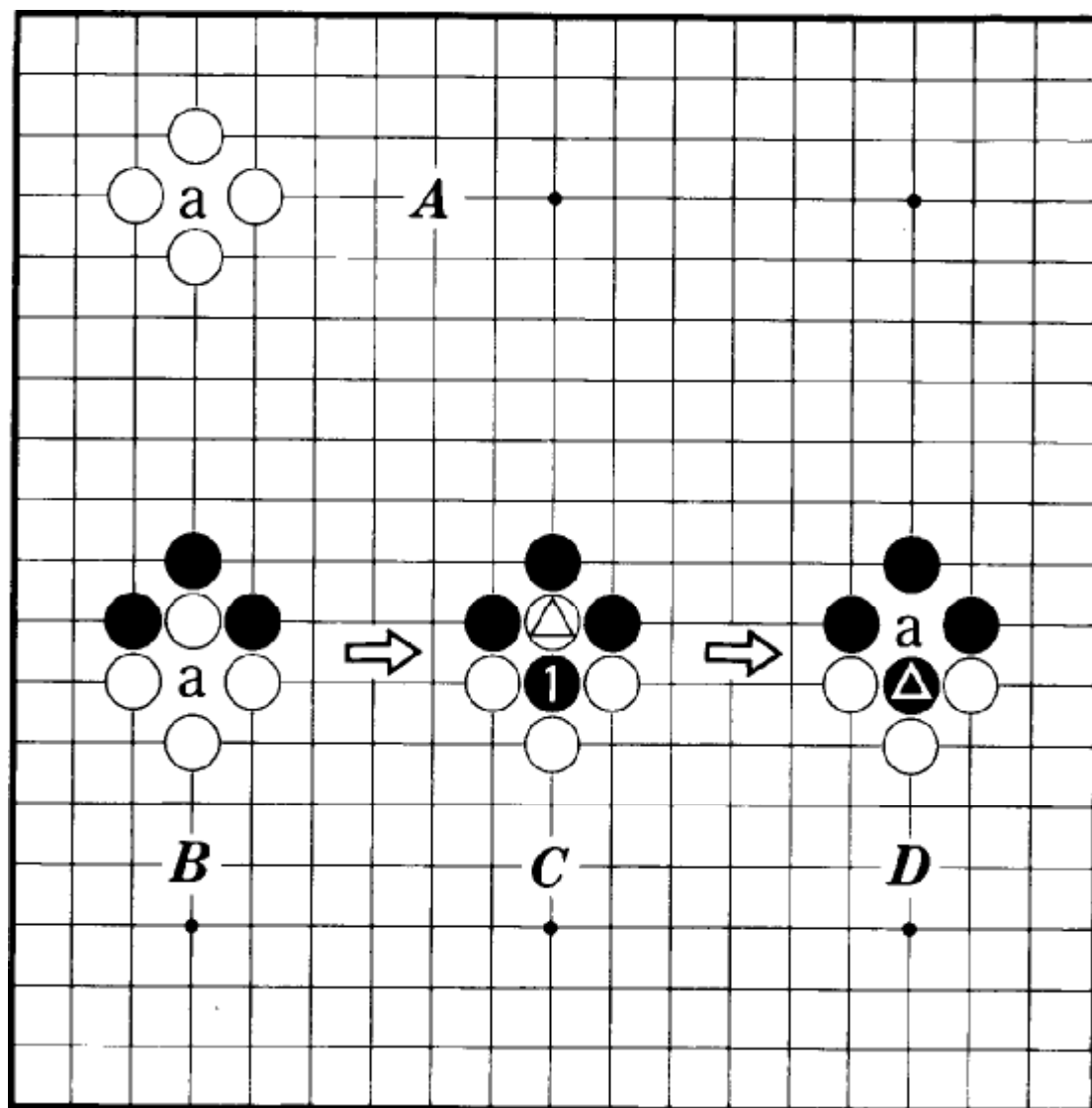
В позициях D, E и F всеми точками свободы Черного камня завладели Белые камни раньше Черных. В тот момент, когда последний белый камень помещается на доску, Черный камень снимается с доски Белым партнером. Черный камень этот, лишенный всех своих точек свободы, будет “захвачен” в плен Белыми. *(Каждый такой сбитый камень включается в окончательный подсчет и приносит 1 очко. прим. ред.)*



Снятие захваченных в плен камней

Проследим за действиями Белого партнера в серии рисунков, когда он кладет камень в точку “а” на диаграмме. Рисунок 1 показывает тот момент, когда Белые кладут камень. На рисунке 2 Белые снимают черный камень с доски. На рисунке 3 Белые помещают захваченный камень в крышку своей чаши. Все это производится за один прием.

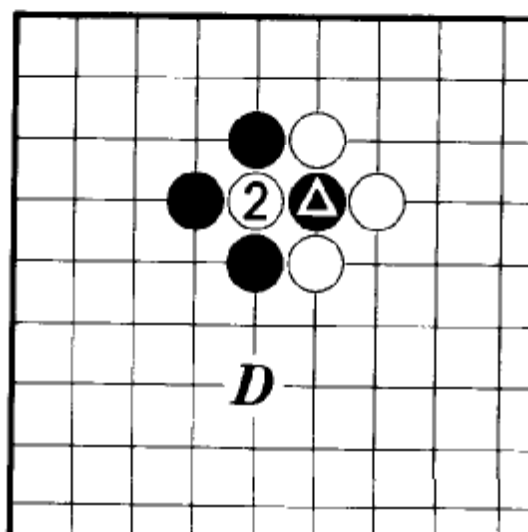
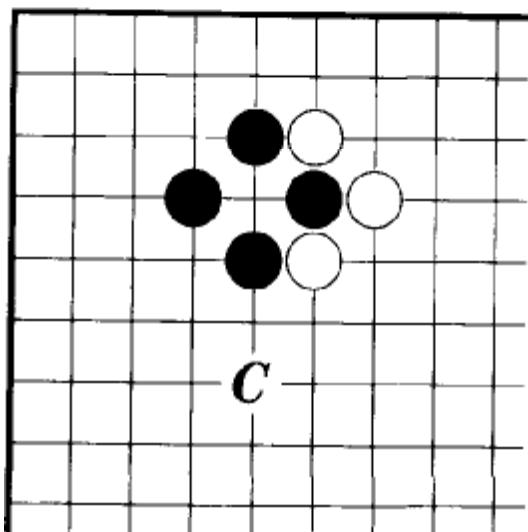
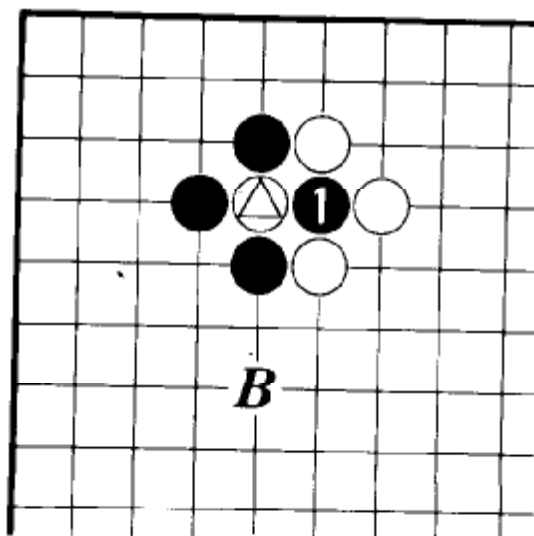
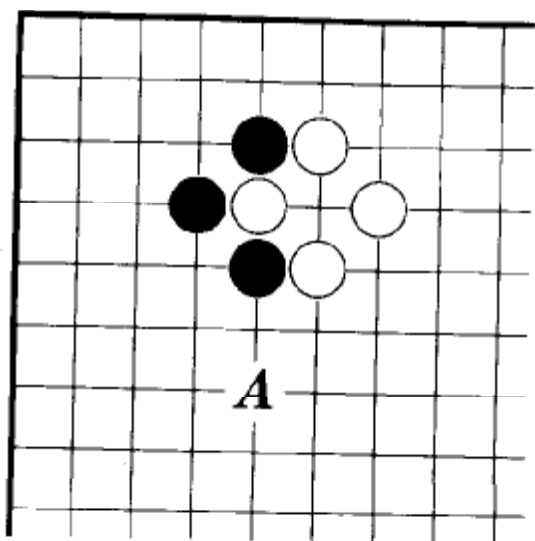
В конце партии захваченные у противника камни используются для сокращения территории противника. Это осуществляется путем обратного возвращения их на доску в пределы границ территории противника перед подсчетом. Иначе говоря, один захваченный камень означает одно минусовое очко для потерявшей данный камень стороны (или одно дополнительное очко для того кто захватил камень прим. ред.).



“Лишенная дыхания” точка (Правило 7)

Камень не может быть помещен в точку, где отсутствует свобода, за исключением такого случая, когда один или больше окруженных камней противника может сниматься данным ходом. В позиции А Черные не могут сделать ход “а”, так как для Черного камня там нет дыхательного пространства.

Позиция В отличается от позиции А. При этом Черные могут сделать ход “а”. Делая ход как в позиции С, Черные могут снять Белый камень . Результат показан в позиции D. Черный  имеет дыхательное пространство в точке “а”, поскольку Белый камень уже снят оттуда.



“Ко” (Правило 8)

В том случае, когда между двумя примыкающими точками пересечения каждая сторона могла бы попеременно повторять ход для захвата камня противника аналогичным способом “ad infinitum” (до бесконечности), ход для обратного взятия не может быть сделан непосредственно после хода противника. Это - единственное исключение из правила, по которому тот или иной партнер свободно может класть свои камень в любую незанятую точку на доске при захвате камня противника.

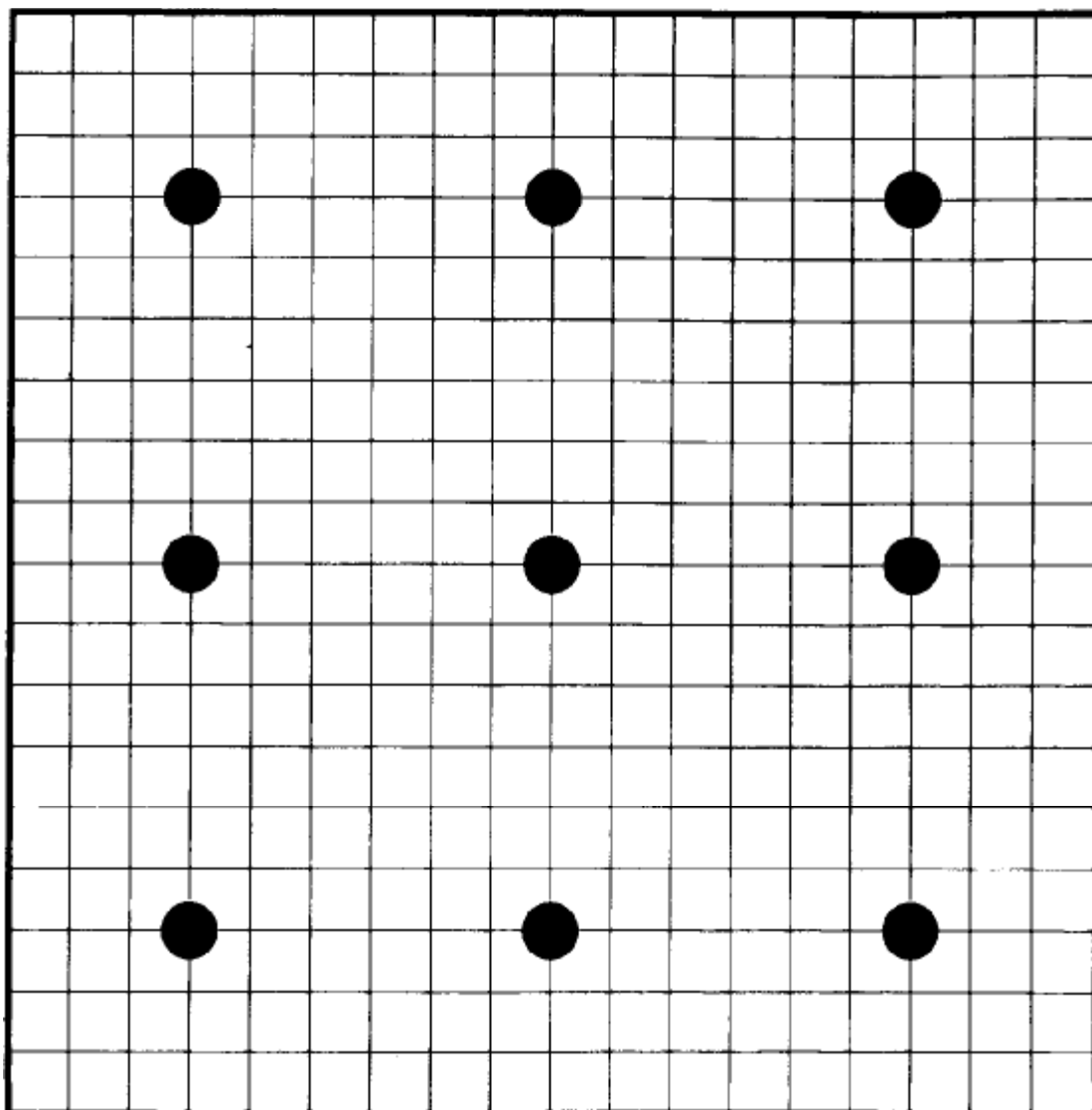
На приведенной выше диаграмме:

[A] При появлении такой позиции

[B] Черные могут взять Белый , делая ход ❶

[C] В результате получается такая позиция.

[D] Делая ход ❷, Белые могли бы тотчас же взять обратно Черный , но это могло бы продолжаться до бесконечности. Это и называется позицией “Ко”. Для того чтобы избежать повторения одинаковой позиции, правило запрещает Белым делать ход ❷ в позиции D непосредственно после хода Черных ❶ в позиции B. “Ко” может быть взят обратно только после того, как сделан по крайней мере один ход где-нибудь в другом месте.



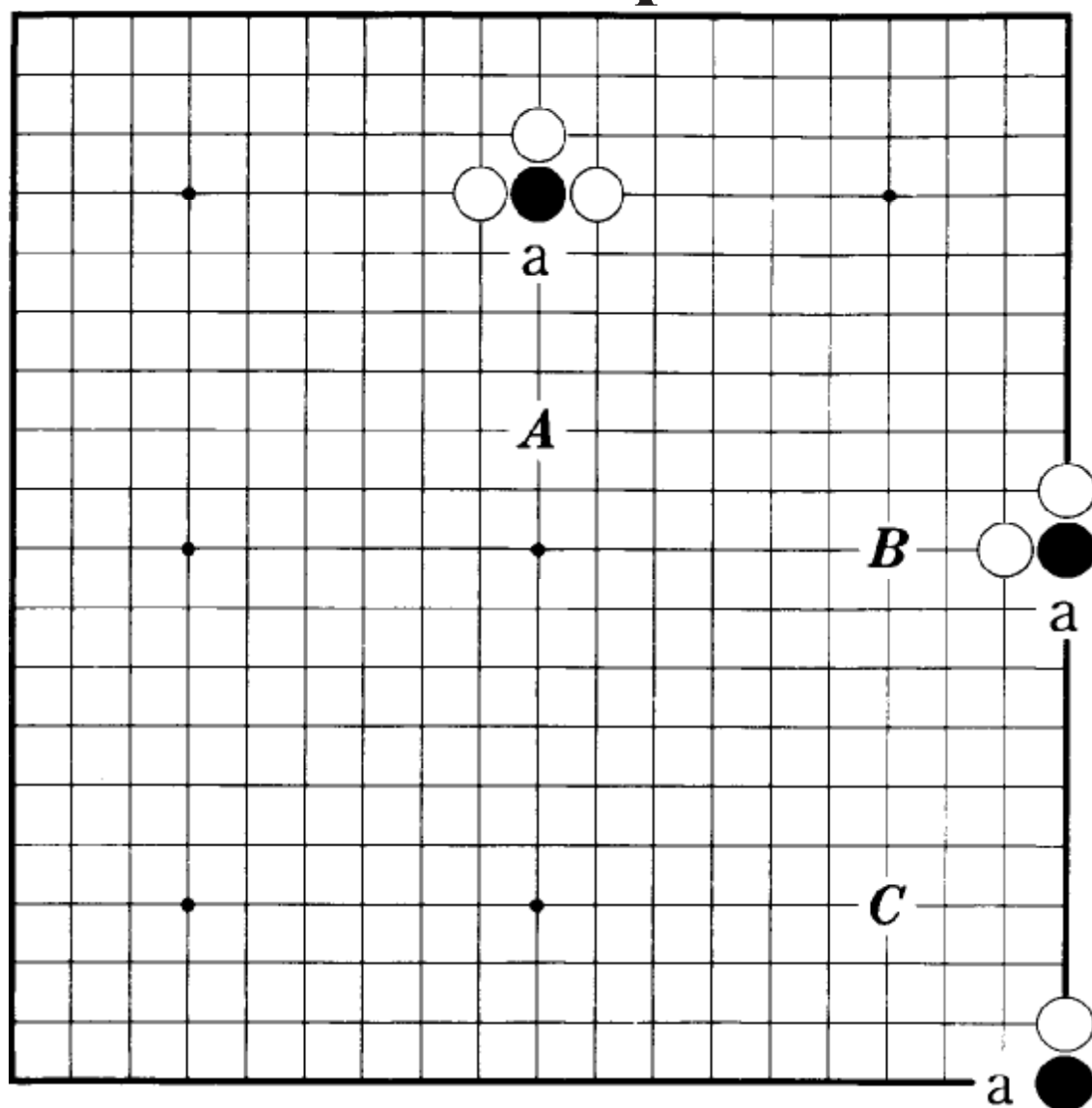
Партия с гандикапом (Правило 9)

Одна из многих прелестей игры Го заключается в том, что люди с разными уровнями искусства могут играть как равные посредством системы гандикапа. Приведенная выше диаграмма показывает 9 Черных камней, расставленных в 9 пятнах “хоси”. Большое преимущество для Черных со столькими камнями для гандикапа очевидно, если иметь в виду, что каждый партнер обычно может класть один раз только один камень.

Количество камней для гандикапа увеличивается в соответствии со степенью разницы в искусстве между двумя партнерами, но, как правило, гандикап с 9 камнями считается максимальным. Однако, когда разница в искусстве слишком большая, возможен гандикап с количеством камней до 25. Хотя обычно Черные первыми делают ход, в партии с гандикапом игра начинается ходом Белых. (Правило 2)

ГЛАВА 2

Первые шаги и технические приемы Го

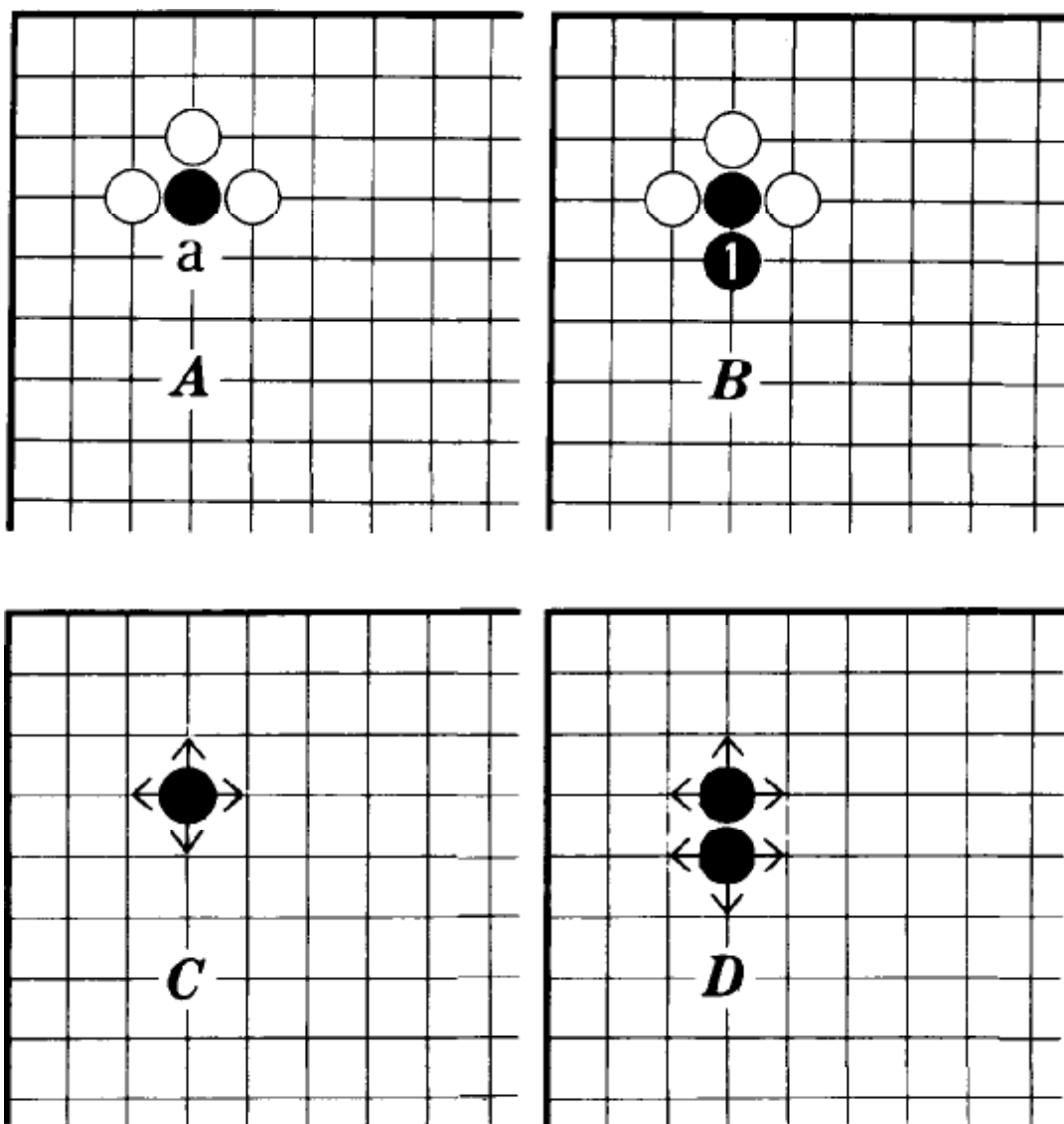


1. “Атари” и захват в плен

“Атари”

Одним из самых основных технических приемов Го является захват камней в плен, как было изложено в Правиле 6 в предыдущей главе.

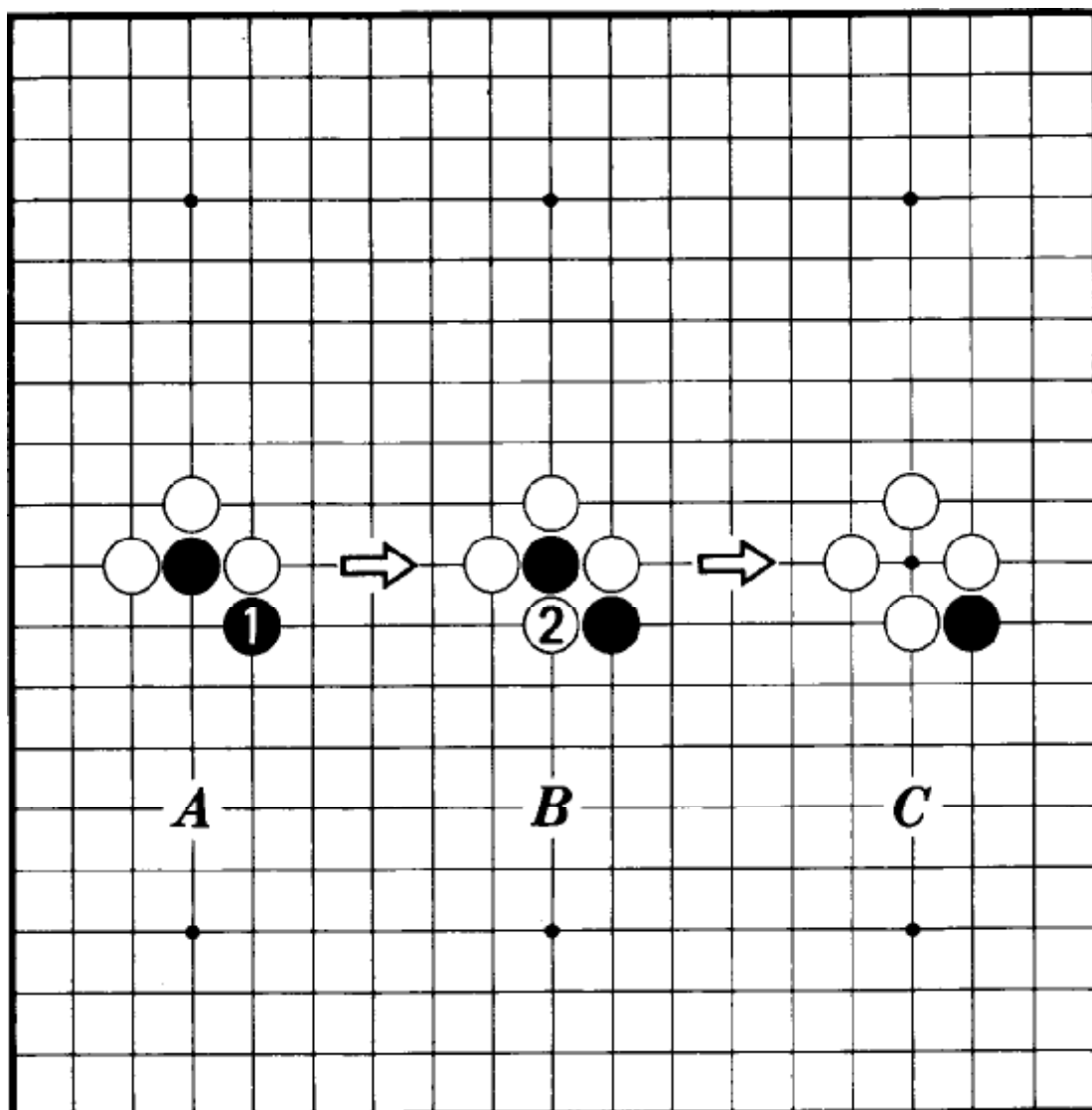
[А] Черный камень находится в положении так называемого “атари”, так как для него осталась только одна точка свободы. “Атари” означает, что еще только один ход требуется для того, чтобы захватить данный камень в плен. Если Черные игнорируют предостережение и делают ход где-нибудь в другом месте, Белые могут захватить в плен Черный камень ходом “а”.



[B] и [C] Черный камень находится в положении “атари” и Белые могут захватить его следующим ходом в точку “а”.

Соединение

- [A] Черный камень находится в положении “атари” и следующий ход Белых в точку “а” может захватить Черный камень в плен, если Черные игнорируют предостережение.
- [B] Черные могут избавиться от положения “атари” посредством хода ❶. В этом случае два Черных камня “неразрывно соединены”.
- [C] Камень обычно имеет четыре точки свободы, как это показано стрелками.
- [D] Два непосредственно соединенных камня, однако, имеют шесть точек свободы. Они становятся более сильными.



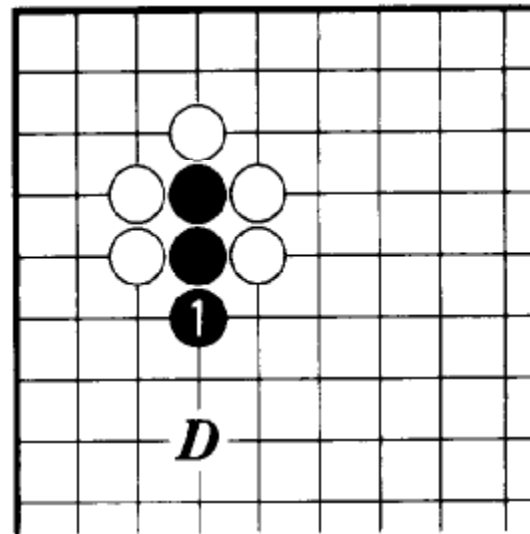
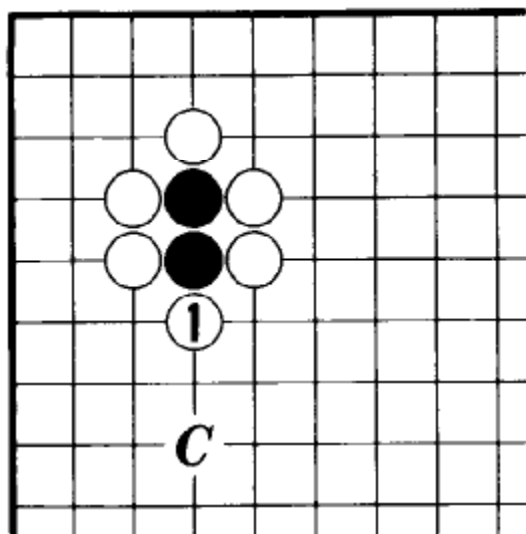
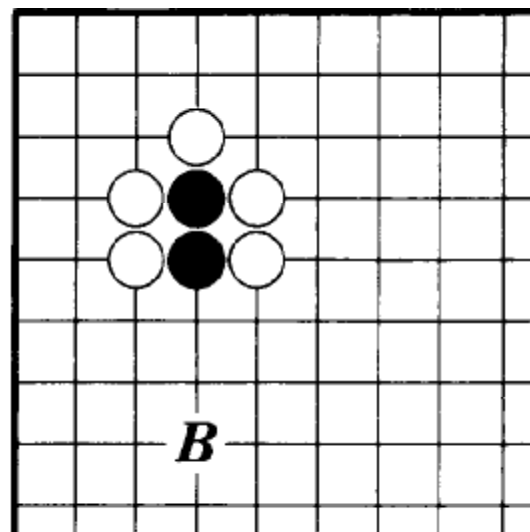
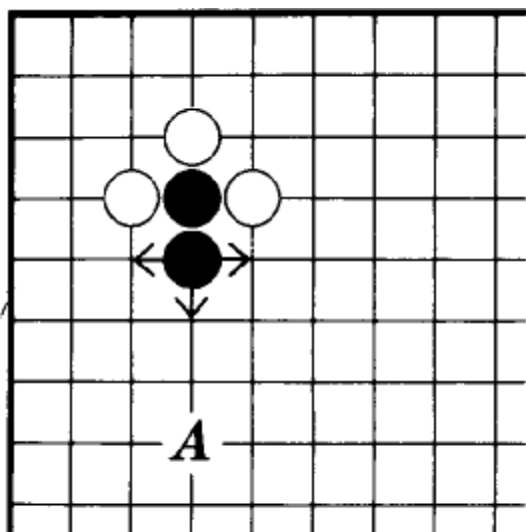
Диагональный разрыв

Два диагонально расставленных камня на самом деле не соединены друг с другом.

[А] Делая ход ❶. Черные не могут избавиться от положения “атари”.

[В] Белые все еще могут захватить Черный камень, делая ход ❷.

[С] Позиция, полученная после захвата.



Быть заодно

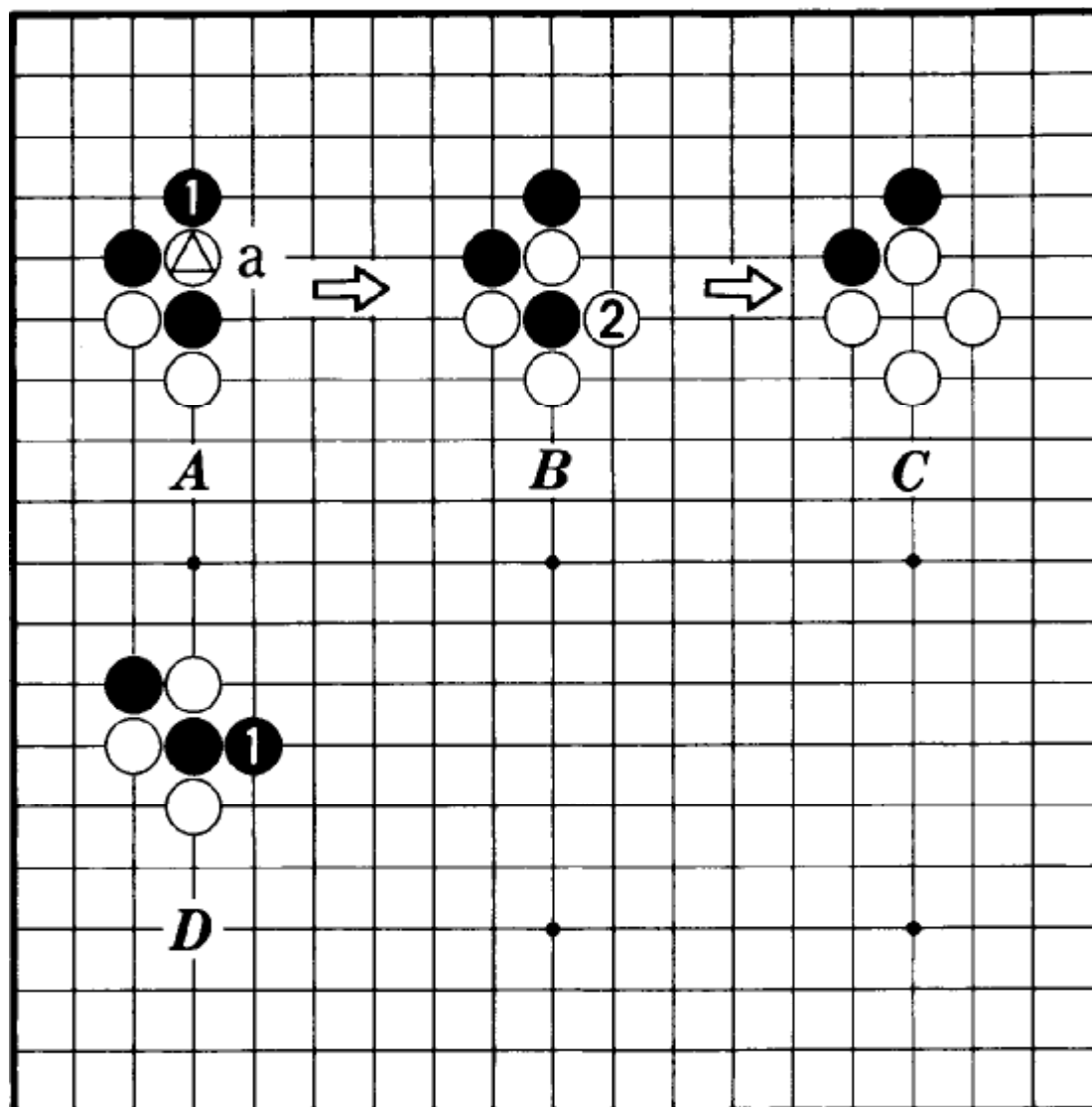
Даже непосредственно соединенные камни могут быть захвачены в плен.

[А] Черные только что избавились от “атари” и имеют три точки свободы.

[В] Два Черных камня снова оказались в “атари” в результате прибавления двух Белых камней. Если Черные игнорируют “атари” и делают ход где-нибудь в другом месте, то:

[С] Белые могут захватить два Черных камня в плен посредством одного хода ①.

[D] Для того чтобы еще раз избавиться от этого, Черные должны сделать ход ❶ перед следующим ходом Белых.



Проявлять осмотрительность при “атари”

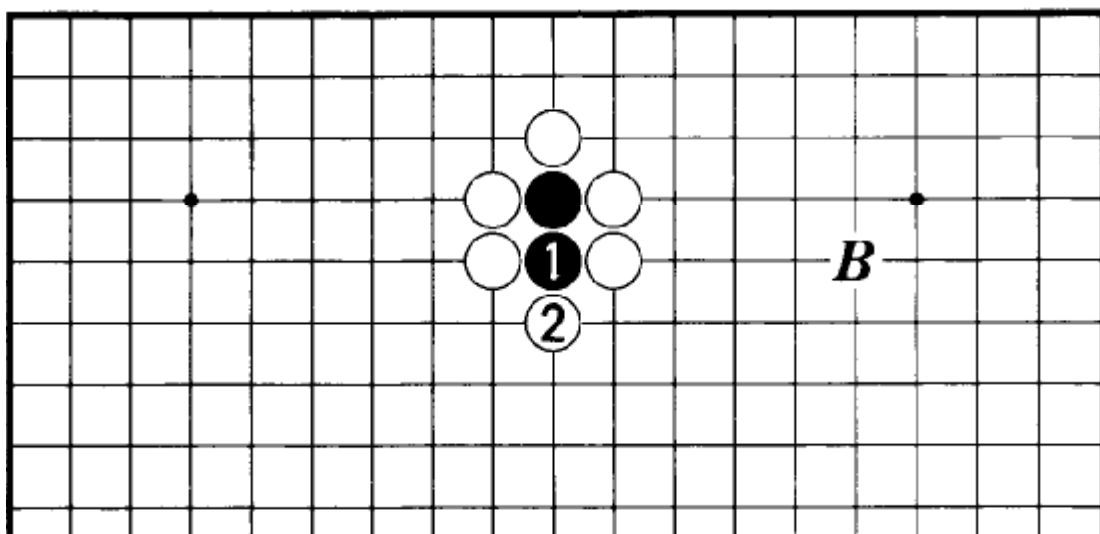
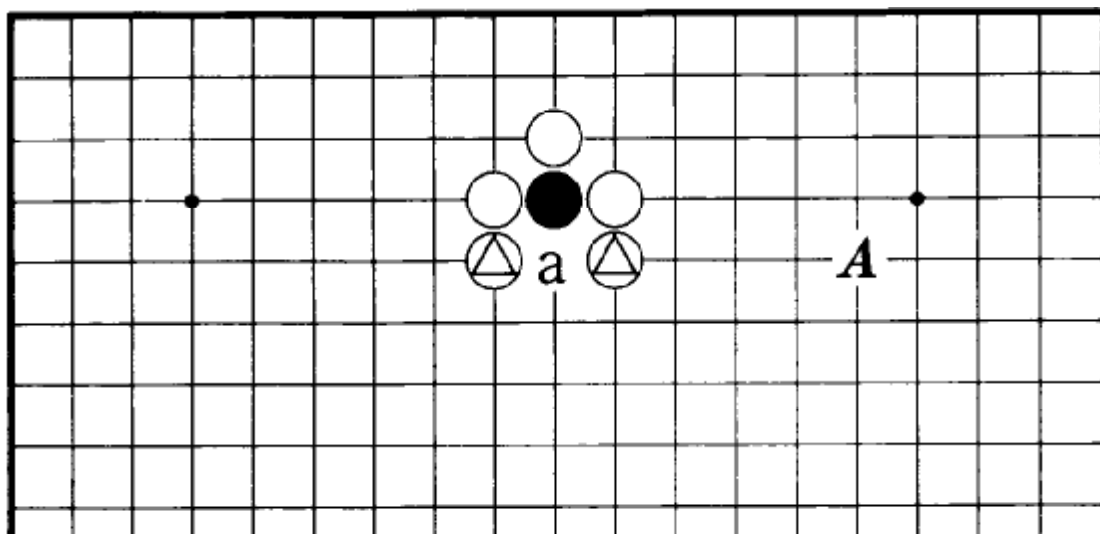
Захватывать камни противника в положении “атари” и избавлять свои камни от подобного положения, - это самый элементарный шаг в технических приемах Го. Начинающий, однако, часто оказывается поглощенным мыслями о захвате камней противника несмотря на то, что его собственным камням угрожает опасность попасть в плен.

[A] Ход Черных в ❶ загнал Белый △ в положение “атари”. Следующий ход Черных в “a” захватил бы в плен Белый камень.

[B] Белые противятся этому, делая ход ❷ и тем самым захватывая один из Черных камней.

[C] В результате получается такая картина. Это доказывает, что ход Черных в ❶ в позиции A был грубой ошибкой.

[D] Черные должны были бы избавиться от захвата, делая ход ❶.



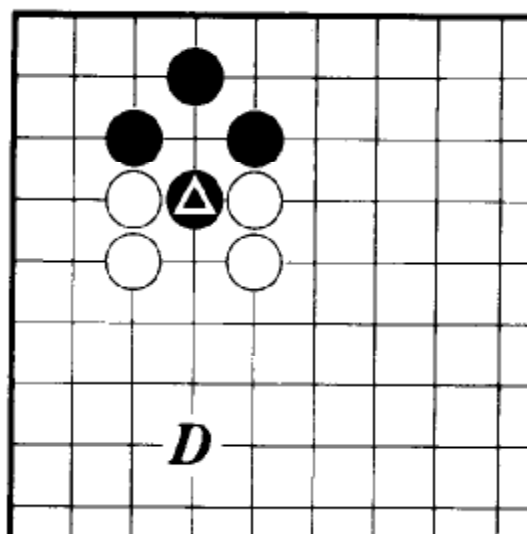
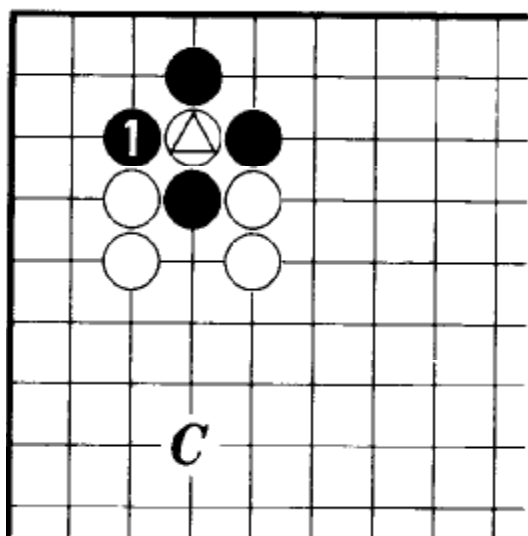
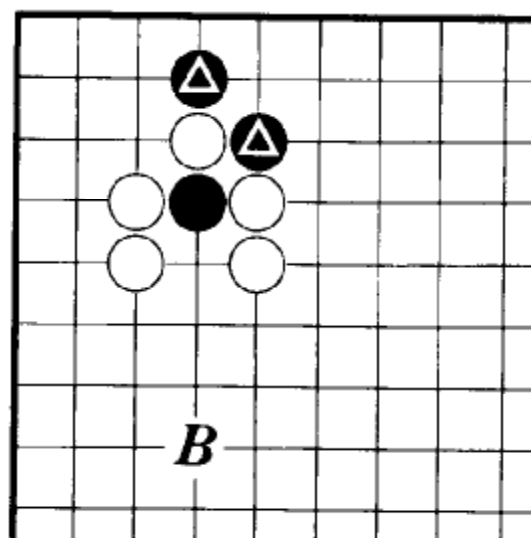
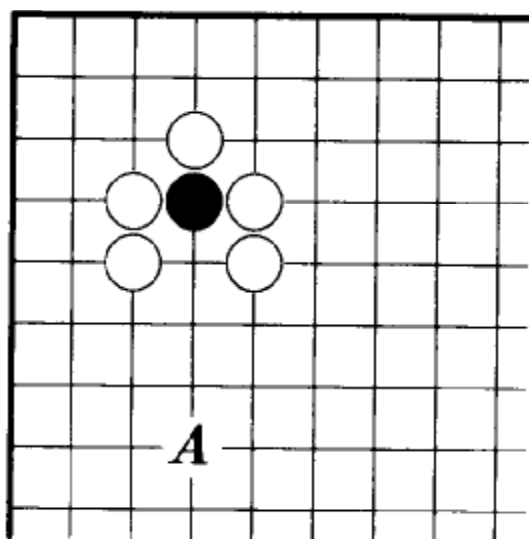
Нет избавления

[А] Черный камень находится в положении “атари”. При этом нужно обратить внимание на два Белых камня со знаком .

[В] Черные попытались избавиться, делая ход ❶, но напрасно. Белые захватывают в плен два соединенных Черных камня, делая ход ❷.

В позиции А два Белых камня со знаком  как бы лежат в засаде на пути к бегству Черных. В такой позиции Черным лучше отказаться от спасения своих камней.

С точки зрения Белых позиция А означает, что Белые успешно заключили в тюрьму Черный камень. Поскольку для Черных нет пути к бегству, для Белых также нет необходимости делать ход “а” для взятия в плен Черного камня.



“Совершенная” смерть и “техническая” смерть

Камень, лишенный всех точек свободы и снятый с доски, похож на человека, застреленного из револьвера. Раз погибнув, он никогда не оживет.

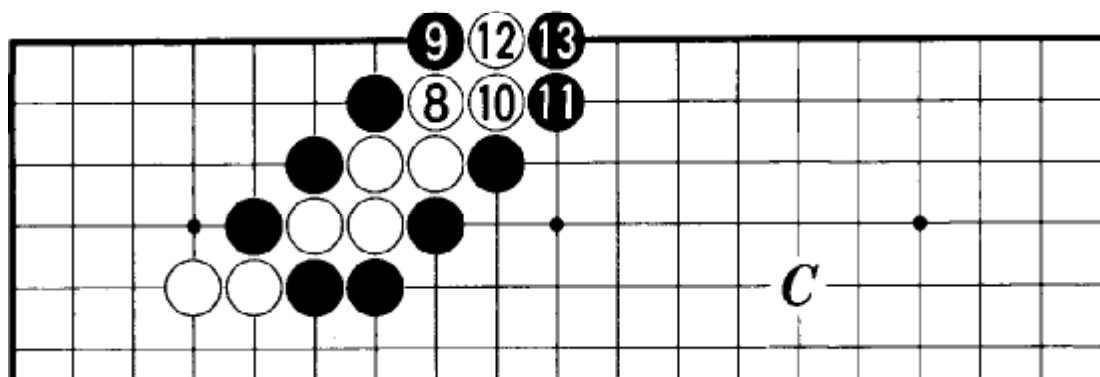
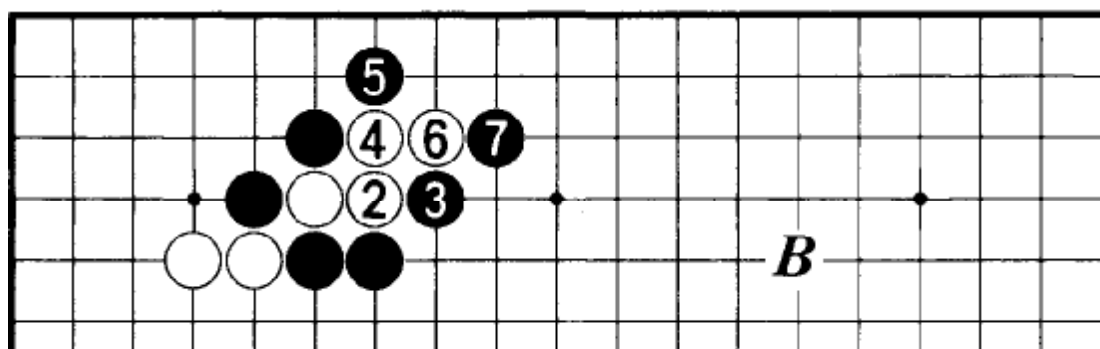
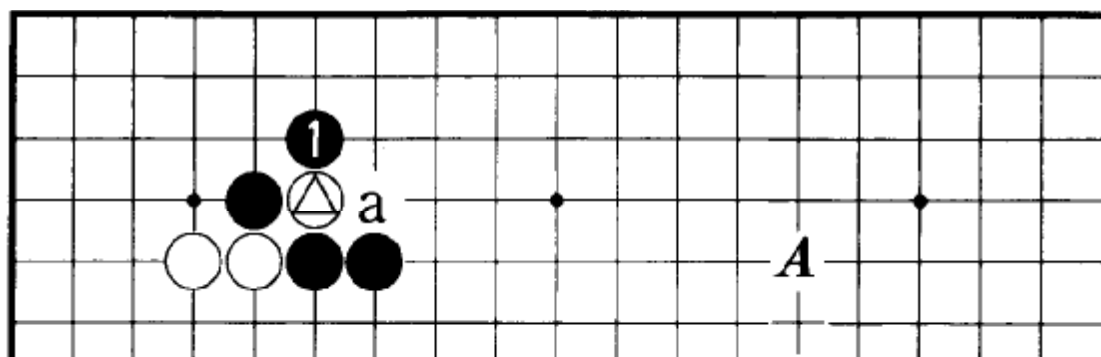
С другой стороны, камень, полностью окруженный камнями противника и потому не имеющий возможности спастись, но временно оставленным на доске с некоторыми свободами, похож на заключенного в тюрьму. Хотя у него нет непосредственной возможности бегства, он когда-нибудь в будущем, может быть, преуспеет в бегстве из тюрьмы путем сотрудничества со своими камнями снаружи, пока он остается на доске. Последний случай считается случаем “технической” смерти в противоположность “совершенной” смерти.

[A] Никакой непосредственный ход не спасет окруженный Черный камень.

[B] При добавлении двух Черных камней со знаком  получится совершенно иная ситуация.

[C] Делая ход  Черные могут захватить в плен Белый .

[D] Черный  теперь снова ожил.



“Сичо”

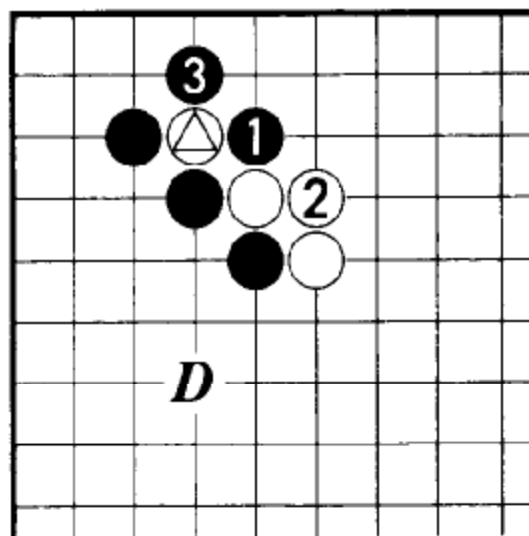
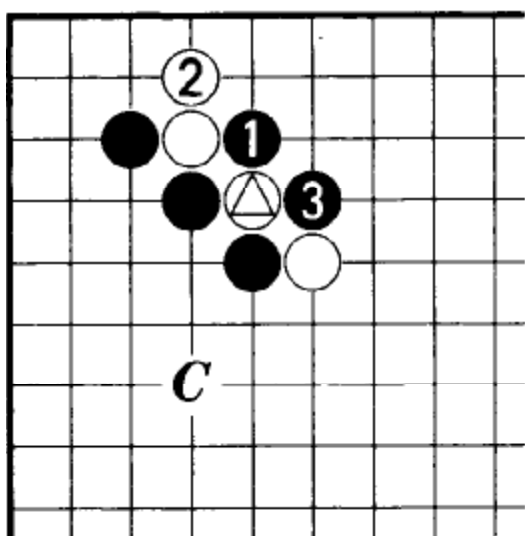
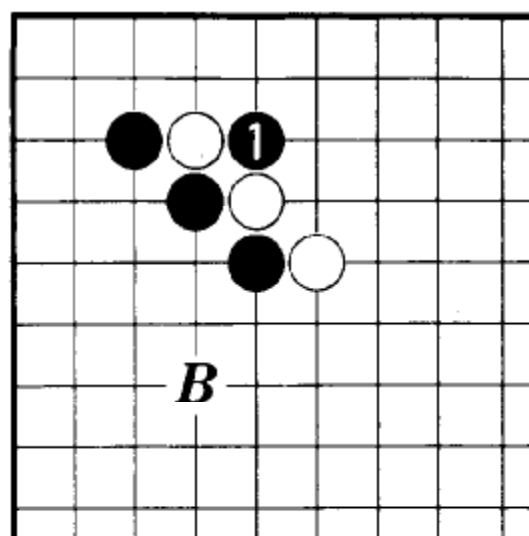
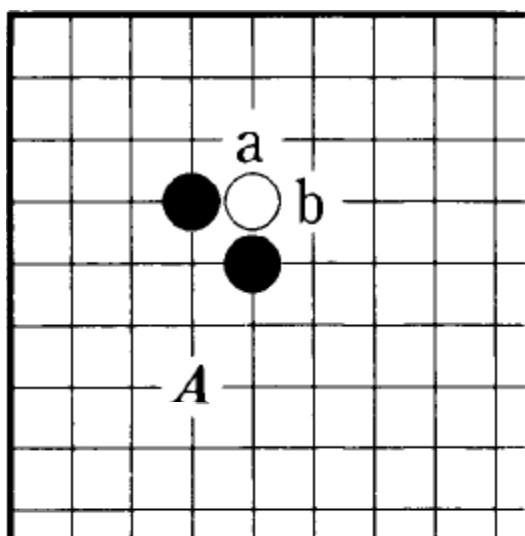
Теперь рассмотрим один важный и тонкий прием для захвата камней противника.

[А] Черные только что сделали ход ❶, загоняя Белый Ⓐ в “атари”. Что получится, если Белые попытаются бежать, делая ход “а”?

[В] Белые делают ход ❷, но один только встречный ход Черных ❸ опять загоняет два Белых камня в “атари”. Обратите внимание на то, что каждый Черный ход, сделанный до ❷, загоняет бегущие Белые камни в “атари”.

[С] Белые продолжают попытку бежать ходами от ❸ до 12, но напрасно. Последний Черный ход в 13 захватывает в плен все Белые камни.

Этот специфический способ захвата камней противника называется “сичо”. Когда ваш камень завлечен в “сичо” вроде Белого камня в позиции А, вам лучше отказаться от бегства с тем, чтобы свести до минимума ваши потери.



Двойное “атари”

Важно усвоить себе позицию “атари”. Однако в оперативном отношении более важно остерегаться данной позиции на один ход раньше положения “атари”.

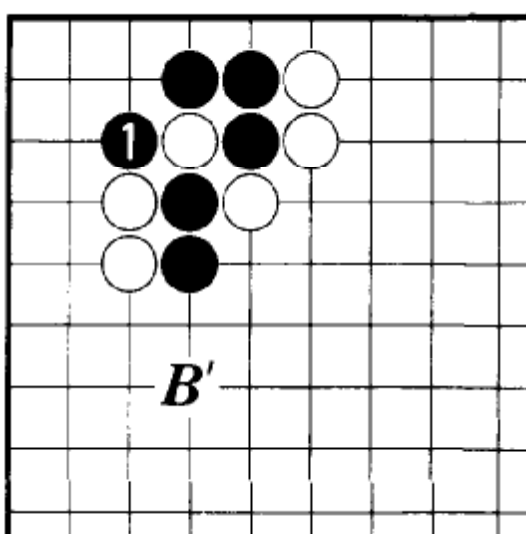
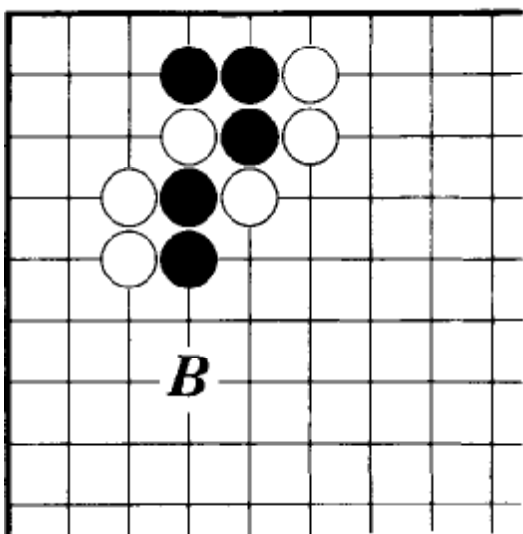
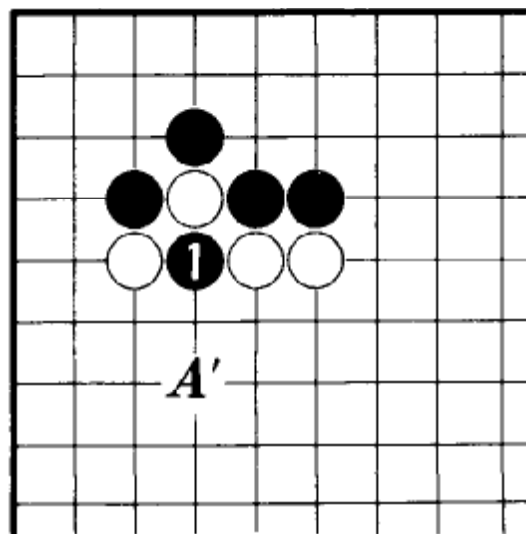
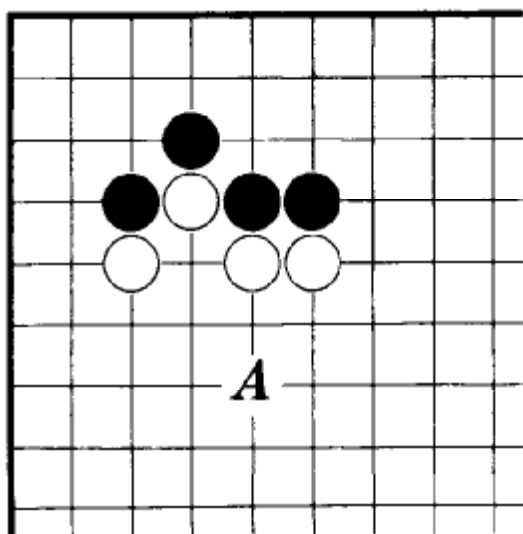
[A] Следующий ход Черных загонит Белый камень в положение “атари”.

В таком простом случае, какой показан на диаграмме, Белые могут бежать, делая ход “b”, если следующий ход Черных будет “a”, или наоборот. Однако, в более усложненной обстановке это не так-то легко.

[B] В этом случае, например, Черный ход в ❶ загнал одновременно два Белых камня в “атари”, и Белые вынуждены забыть об одном из двух своих камней для того, чтобы спасти другой. Это и называется положением “двойное атари”.

[C] Если Белые делают ход ❷, Черные захватят другой Белый камень со знаком Ⓐ, делая ход ❸.

[D] Или же наоборот.



Контрольное упражнение (1): Случай, когда один камень в “атари”

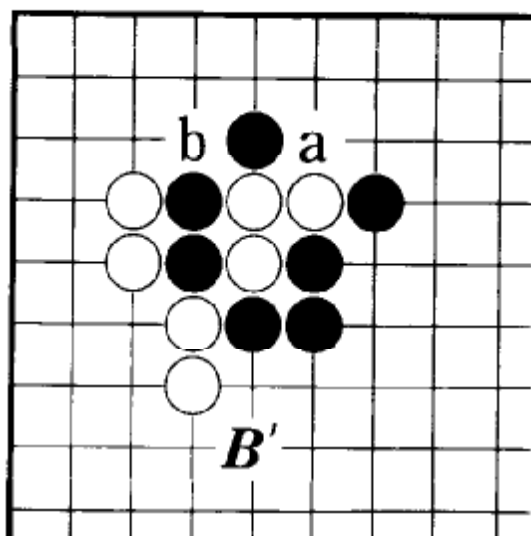
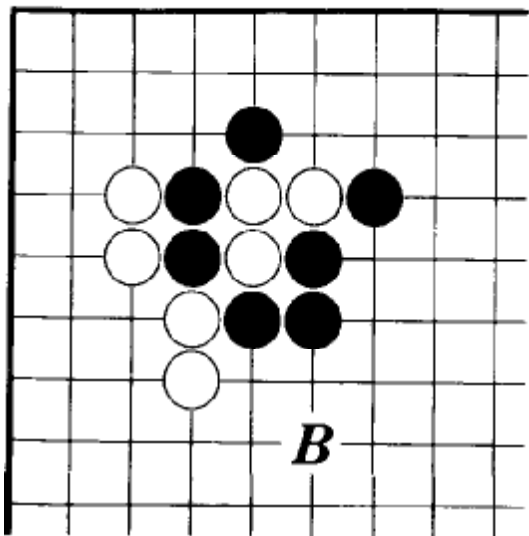
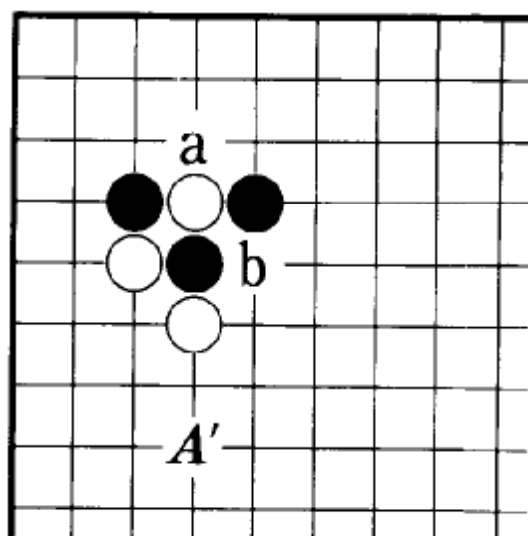
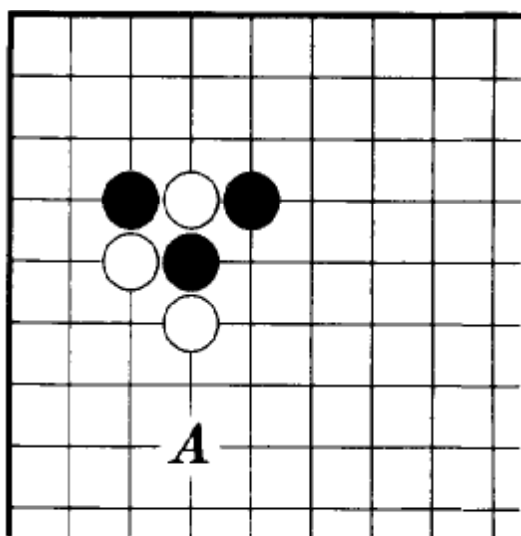
Нужно усвоить позицию “атари” в немного запутанной ситуации.

- [А] Один из Белых камней находится в положении “атари”. Какой должен быть следующий ход Черных для захвата Белого камня? Белые могут, конечно, опередить ход Черных, делая ход на той же самой точке, если теперь очередь Белых.
- [В] Один Белый камень находится в положении “атари”. Какой должен быть следующий ход Черных для захвата данного Белого камня ?

Ответы:

[А'] Черный ❶.

[В'] Черный ❶.



Контрольное упражнение (2): Случаи жизни или смерти

Черный и Белый камни оба находятся в “атари”. В таком положении, т.е. на грани жизни или смерти та сторона, которая первой захватывает камень противника, конечно, будет значительно укреплена.

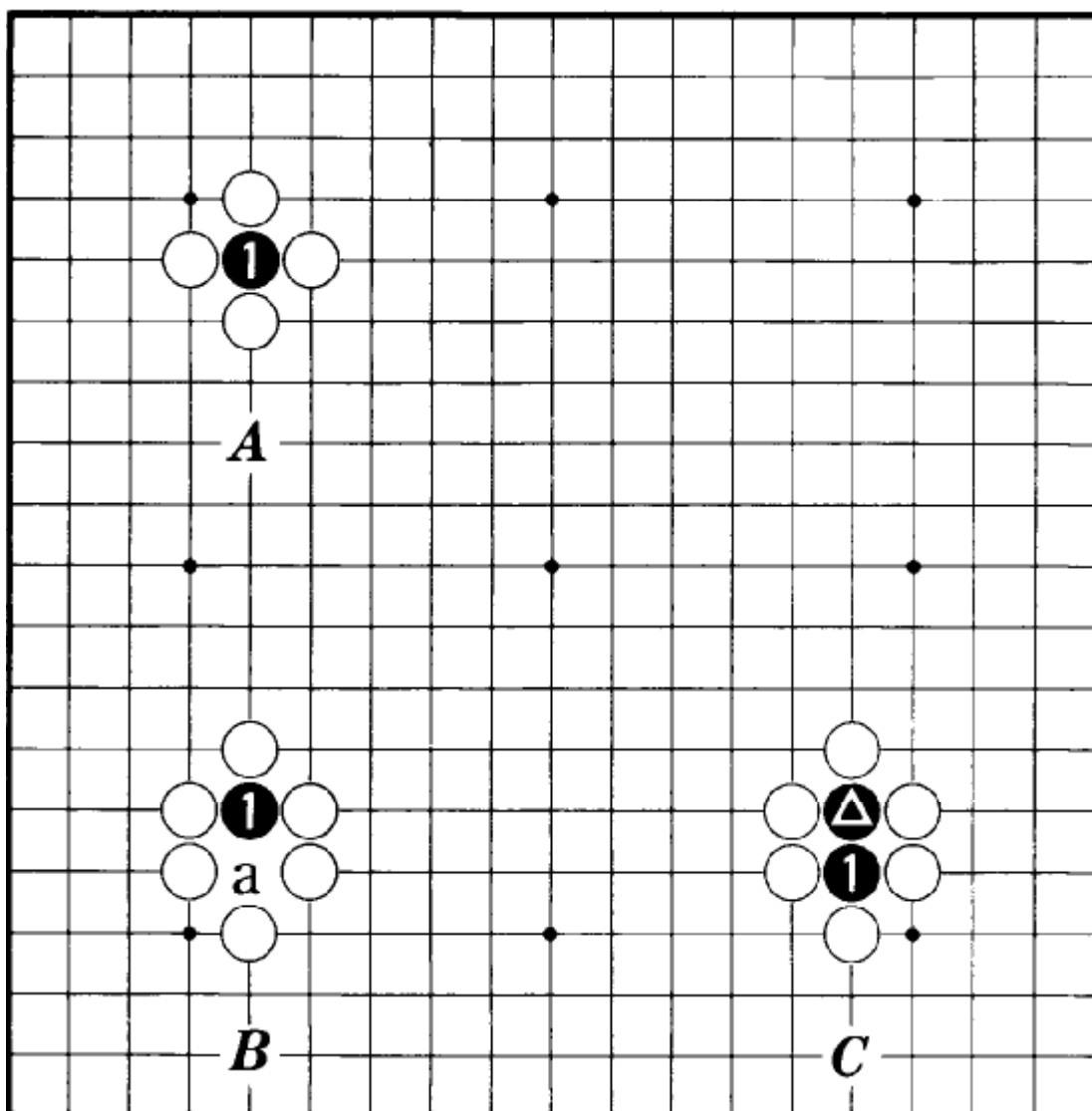
[А] Какой наилучший ход для Черных, если теперь очередь Черных? Какой наилучший ход для Белых, если теперь очередь Белых?

[В] Каждая сторона находится в “атари”. Где самая важная точка для хода Черных? Какой наилучший ход для Белых, если теперь очередь Белых?

Ответы:

[А'] Черные должны сделать ход “а”, а Белые - ”b” для того, чтобы захватить в плен камень противника.

[В'] Черные должны сделать ход “а”, чтобы захватить три Белых камня. Белые же - ”b”, чтобы взять в плен два Черных камня.



2. Точки без свободы

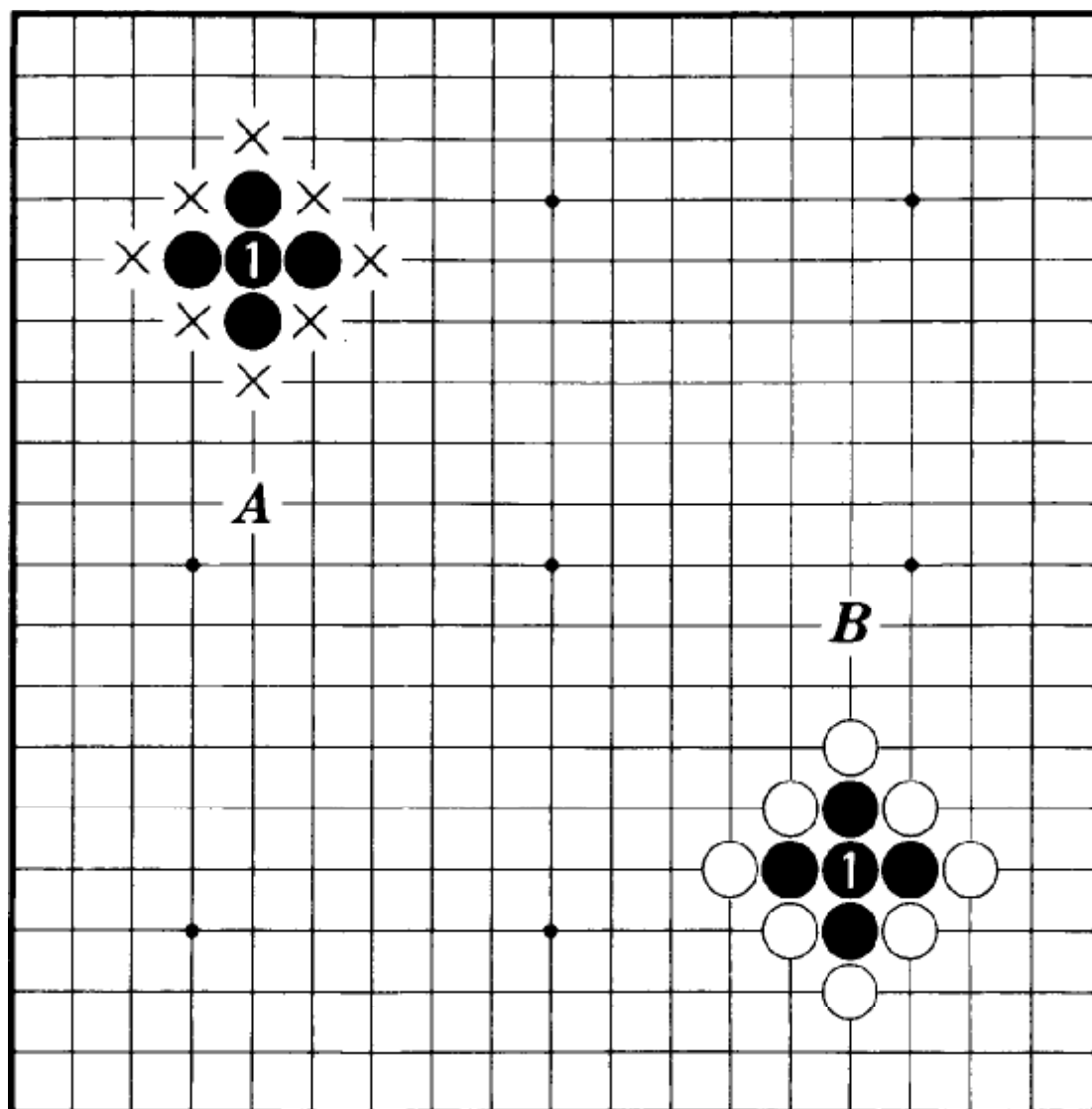
Нет дыхательного пространства!

Правило, запрещающее класть камень в точку пересечения, где нет свободы, тесно связано с правилом, по которому камень захватывается в плен и снимается с доски, когда все точки свободы заполнены.

[А] Черные не могут сделать ход ❶ так как там нет свободы для Черного камня.

[В] Делать ход ❶ в этом положении обычно не имеет смысла для Черных, потому что Белые немедленно могли бы захватить данный камень, делая ход в “а”. Но, поскольку Черные имеют свободу в точке “а”, Черные имеют право делать ход ❶.

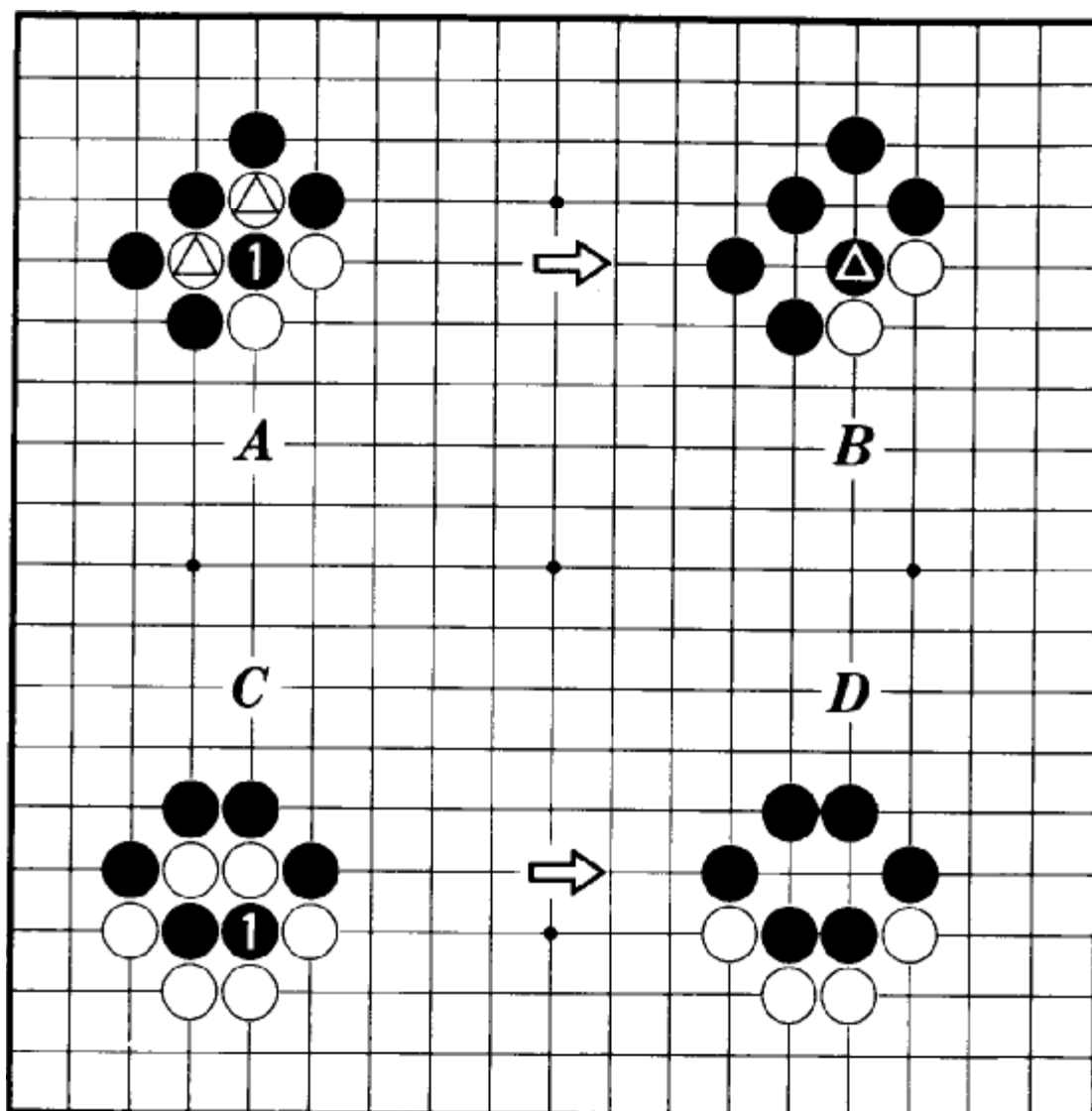
[С] Черные не могут сделать ход ❶ когда уже существует Черный Δ, так как два соединенных Черных камня при этом окажутся без свободы. Принцип тот же самый, что в позиции А.



Общие точки свободы

[А] Это заслуживает вашего внимания. Черные, конечно, могут сделать ход ❶ в этой позиции, так как при этом пять соединенных Черных камней стали бы иметь свои общие точки свободы снаружи, в точках со знаком X.

[В] Черные камни совершенно окружены Белыми. В этой позиции Черные не могут сделать ход ❶, так как Белые камни занимают все точки со знаком X в позиции А и, следовательно, пять соединенных Черных камней не могут иметь ни одной точки свободы.



Захват в плен предшествует

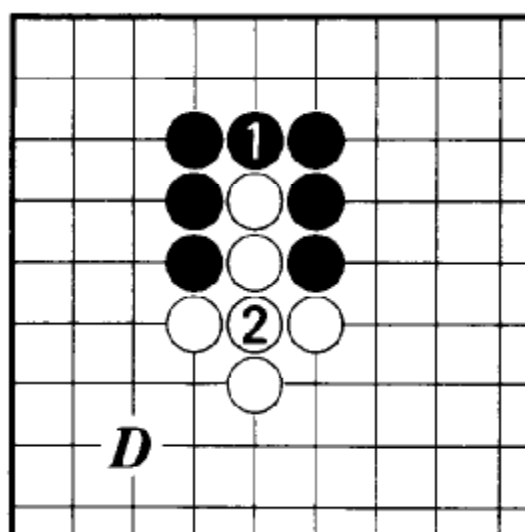
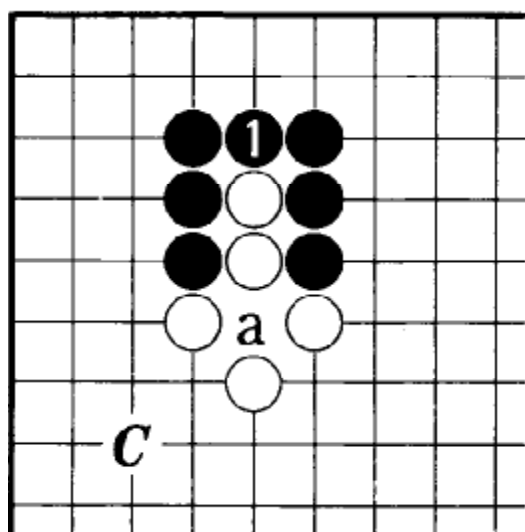
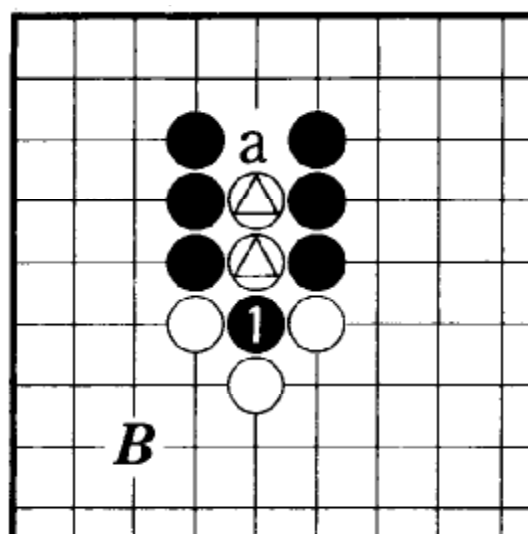
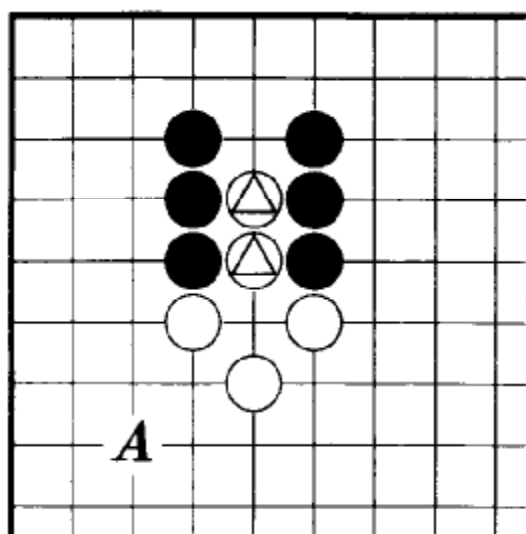
Можно сделать ход в точке без свободы, если только результатом данного хода будет захват в плен и снятие камней противника. Важно запомнить это исключение правила.

[A] Обратите внимание на то, что Белые находятся в положении “атари”. В этой позиции Черные могут сделать ход для захвата Белых .

[B] Делая ход в позиции А, Черные снимают два Белых камня с доски, в результате Черный имеет две точки свободы.

[C] Черные могут сделать ход .

[D] После хода Черных получается такая ситуация.



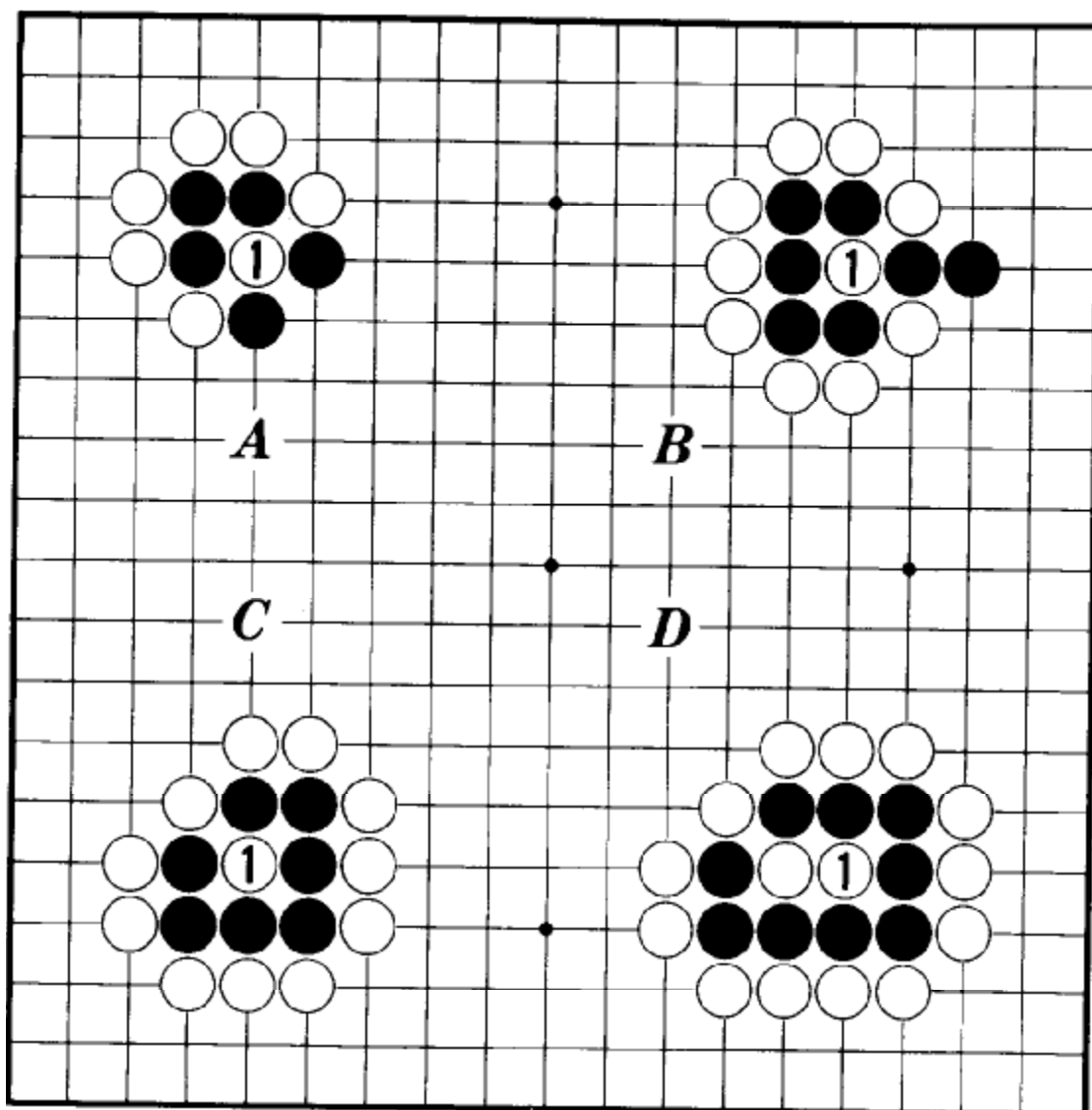
“Атари” служит предпосылкой

[A] Черные могли бы стремиться захватить два Белых камня со знаком .

[B] Сделать сначала ход ❶, а затем ход в “а” для захвата незаконно, так как Белые  не снимаются ходом Черных ❶.

[C] Черные сначала должны сделать ход ❶ чтобы загнать Белые камни в положение “атари”. Лишь в том случае, если Белые игнорируют это, Черные могут взять два Белых камня следующим своим ходом в “а”.

[D] Партнеры в игре Го, разумеется, делают ходы поочередно. Когда Черные делают ход ❶ чтобы загнать Белых в положение “атари”, Белые могут сделать ход ❷ с тем, чтобы соединить все свои камни и тем самым сорвать попытку Черных.



Частичные захваты и захваты в целом

Приведем еще несколько примеров, когда возможно сделать ход иным способом в запрещенной точке для захвата камней противника.

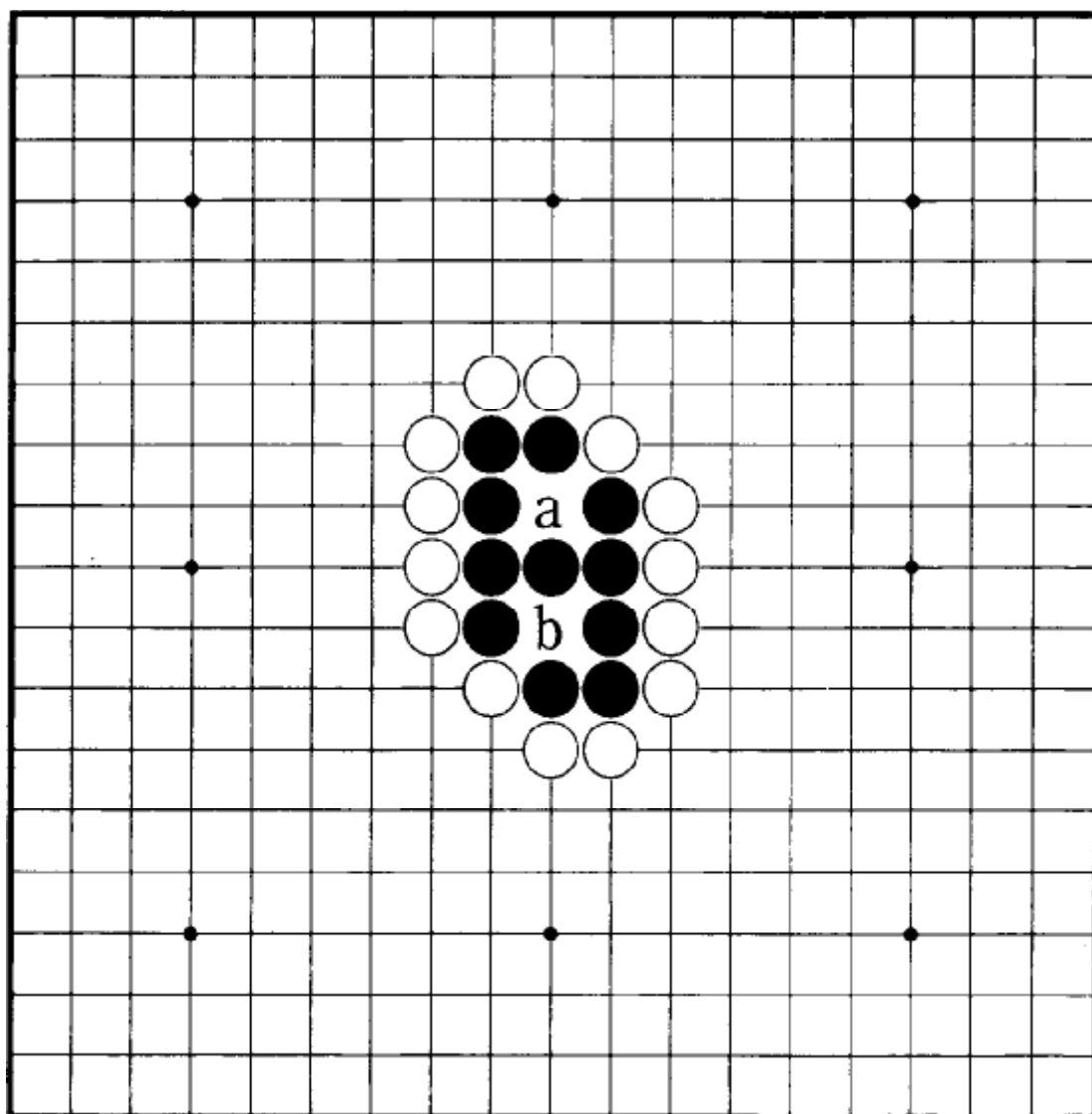
[A] Делая ход ①. Белые могут взять три Черных камня.

[B] Пять Черных камней подвергаются захвату в плен ходом Белых в ①.

[C] Так как семь Черных камней все непрерывно соединены друг с другом, это представляет случай “все или ничего”. В этом случае Черные камни находятся в “атари”, будучи полностью окруженными Белыми.

Делая ход ①, Белые могут захватить Черные камни в целом.

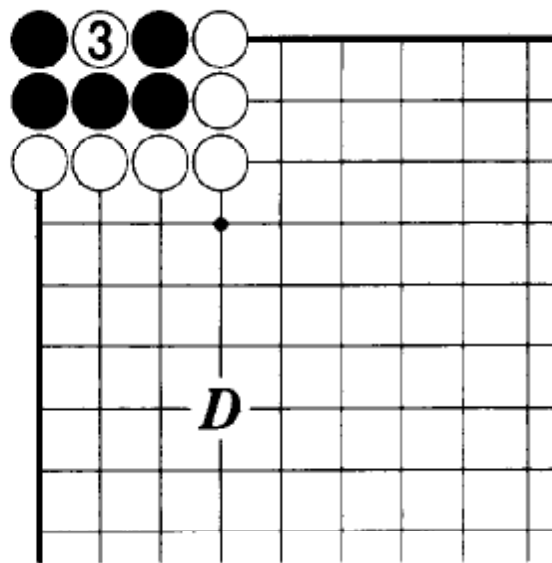
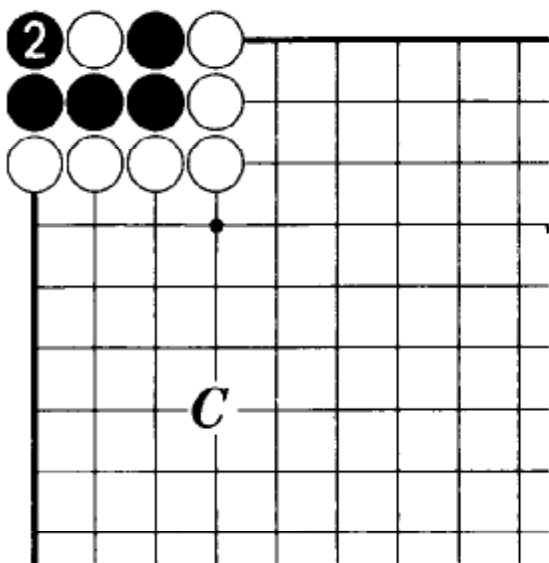
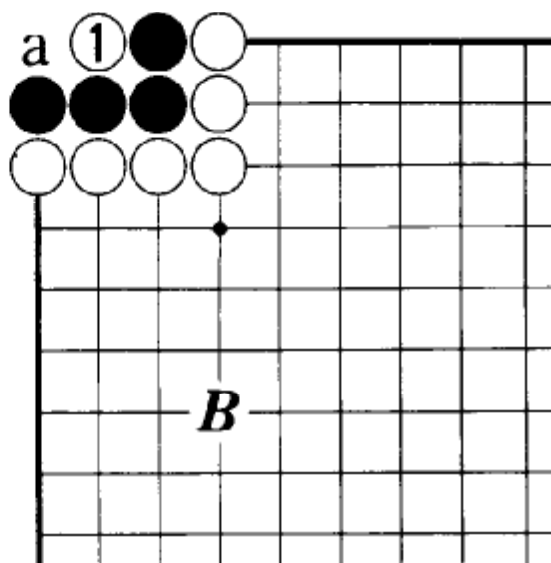
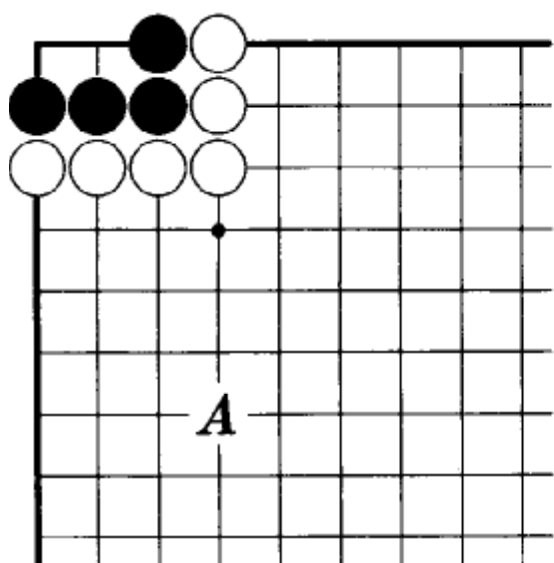
[D] Белые делают ход ① для захвата девяти Черных камней в целом.



“Мэ” или глаза

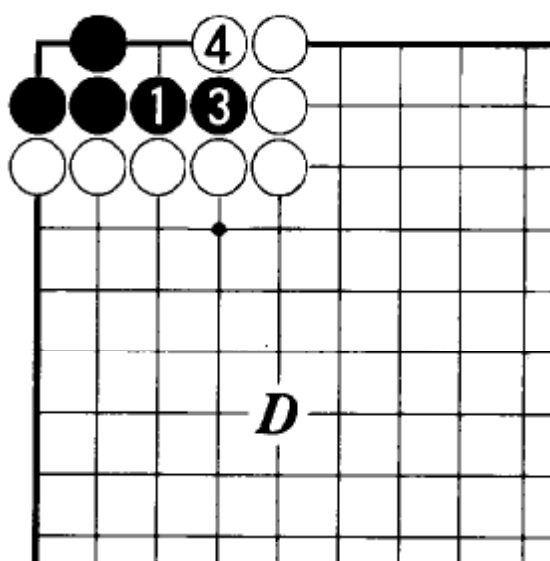
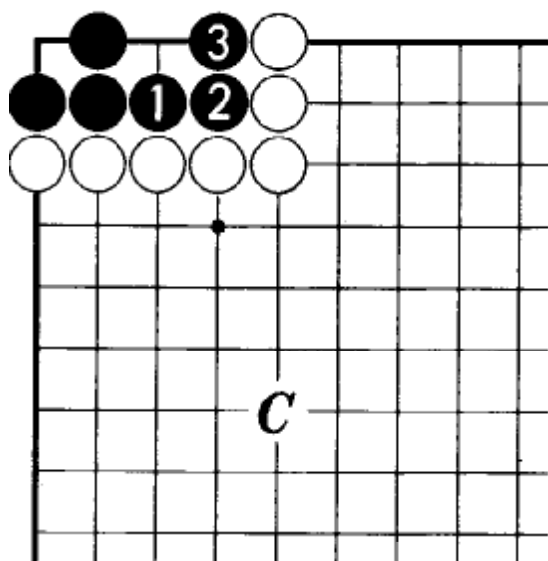
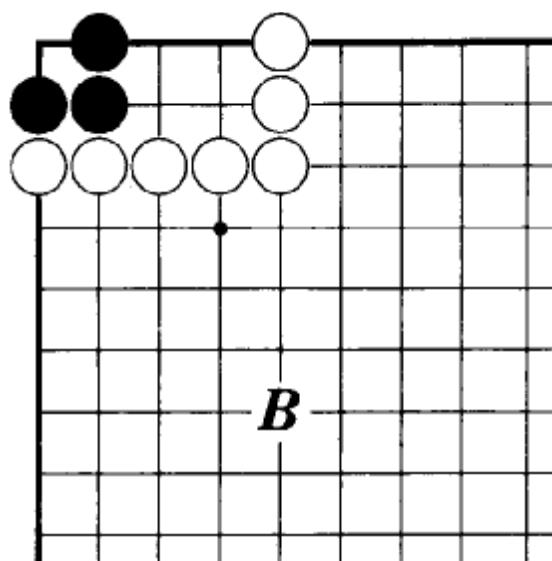
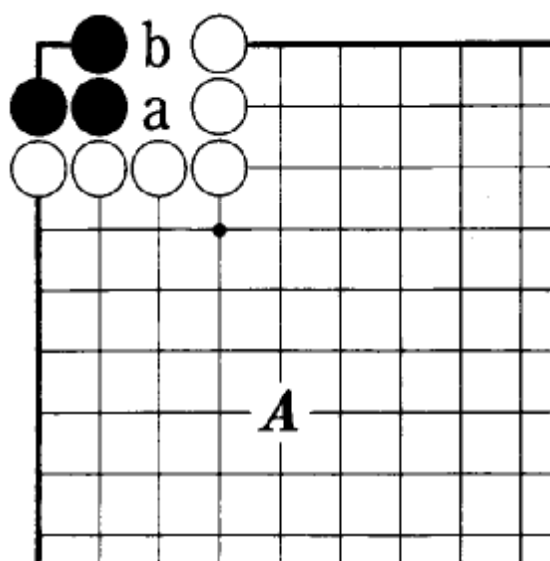
Группа Черных камней на диаграмме полностью окружена Белыми. Обратите внимание на то, что Черные еще имеют две точки свободы среди Черных камней в “а” и “b”. Белые могли бы захватить Черные в целом, если бы Белые могли бы заполнить два дыхательных пространства. Но оказывается, что для Белых обе точки “а” и “b” составляют последние места, где не может быть законного хода, за исключением хода для захвата камней противника. Другими словами. Черные камни на этой диаграмме создали непобедимую структуру.

В случае возникновения подобной модели, говорят, что Черные имеют “два глаза”. Точка “а” или “b”, любая из них является “мэ”, или “глазом”.



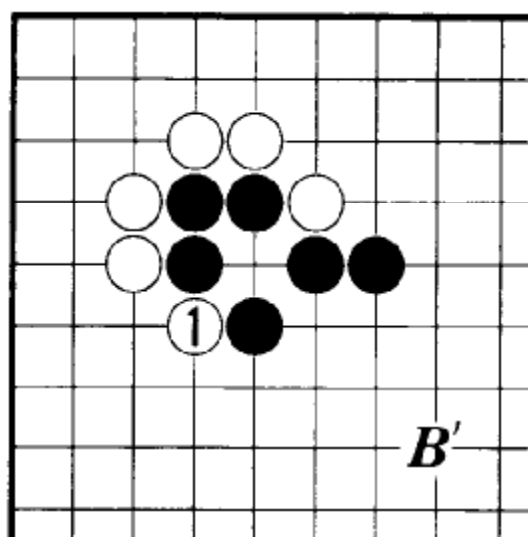
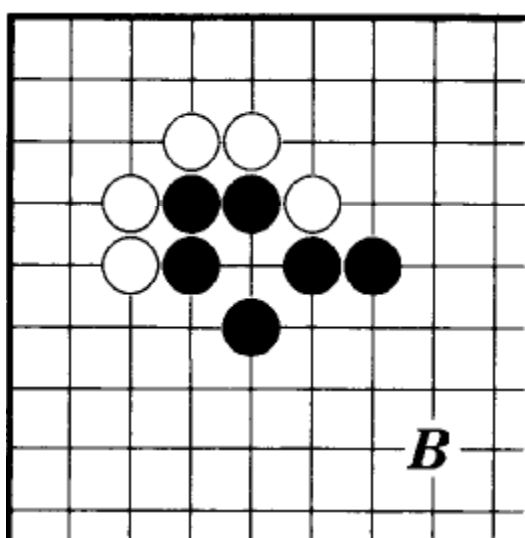
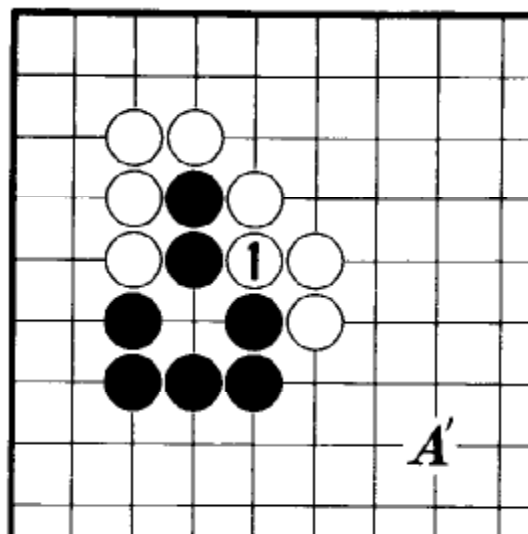
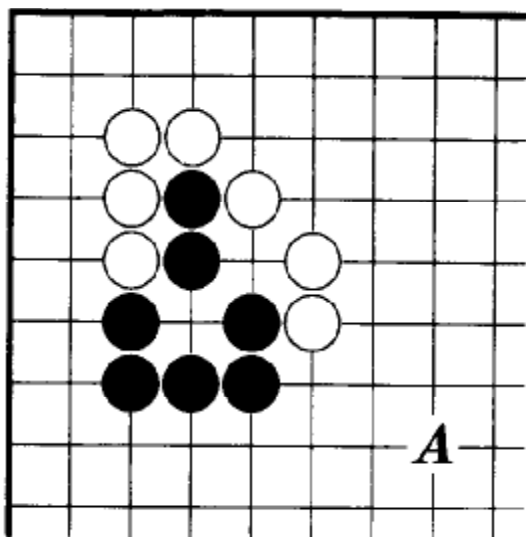
Один глаз

- [A] Позиция Черных камней, казалось бы, имеет два глаза, но у нее только один глаз, хотя большой.
- [B] Белые могут сделать ход ① и тем самым поставить целую группировку Черных в положение “атари”. Если Черные игнорируют этот ход, Белые могут сделать ход в “а”, чтобы захватить Черные камни целиком.
- [C] Если Черные делают ход ② после Белого ① в позиции В, Белый ① может быть снят, но ...
- [D] В результате создается такое расположение, что группировка Черных автоматически возвращается в положение “атари” и Белые могут немедленно сделать ход ③ для захвата Черных камней целиком. В резюме скажем, что Черные в позиции А имеют только один глаз и, следовательно, вся группа Черных камней обречена на “смерть”.



Блокада

- [A] Три Черных камня имеют только один глаз. При блокаде со стороны Белых, если Черные не могут сделать еще один глаз, целая группа будет мертвой. Так как в блокаде имеются только две свободные точки пересечения “a” и “b”, для Черных невозможно сделать еще один глаз. Значит, Черные камни мертвы.
- [B] Имеется пространство чуть пошире. Могут ли Черные сделать еще один глаз?
- [C] Да, Черные могли бы сделать еще один глаз, если Черным была бы предоставлена возможность сделать ходы ❶, ❷ и ❸ в одностороннем порядке. Но в соревновании, конечно, так не выходит.
- [D] Допустим, что Белые игнорировали первый ход Черных в ❶ и сделали ход где-нибудь в другом месте. Черные камни все еще могут быть уничтожены посредством хода ❹ после Черного ❸.



Контрольное упражнение (1): Ход “атари”

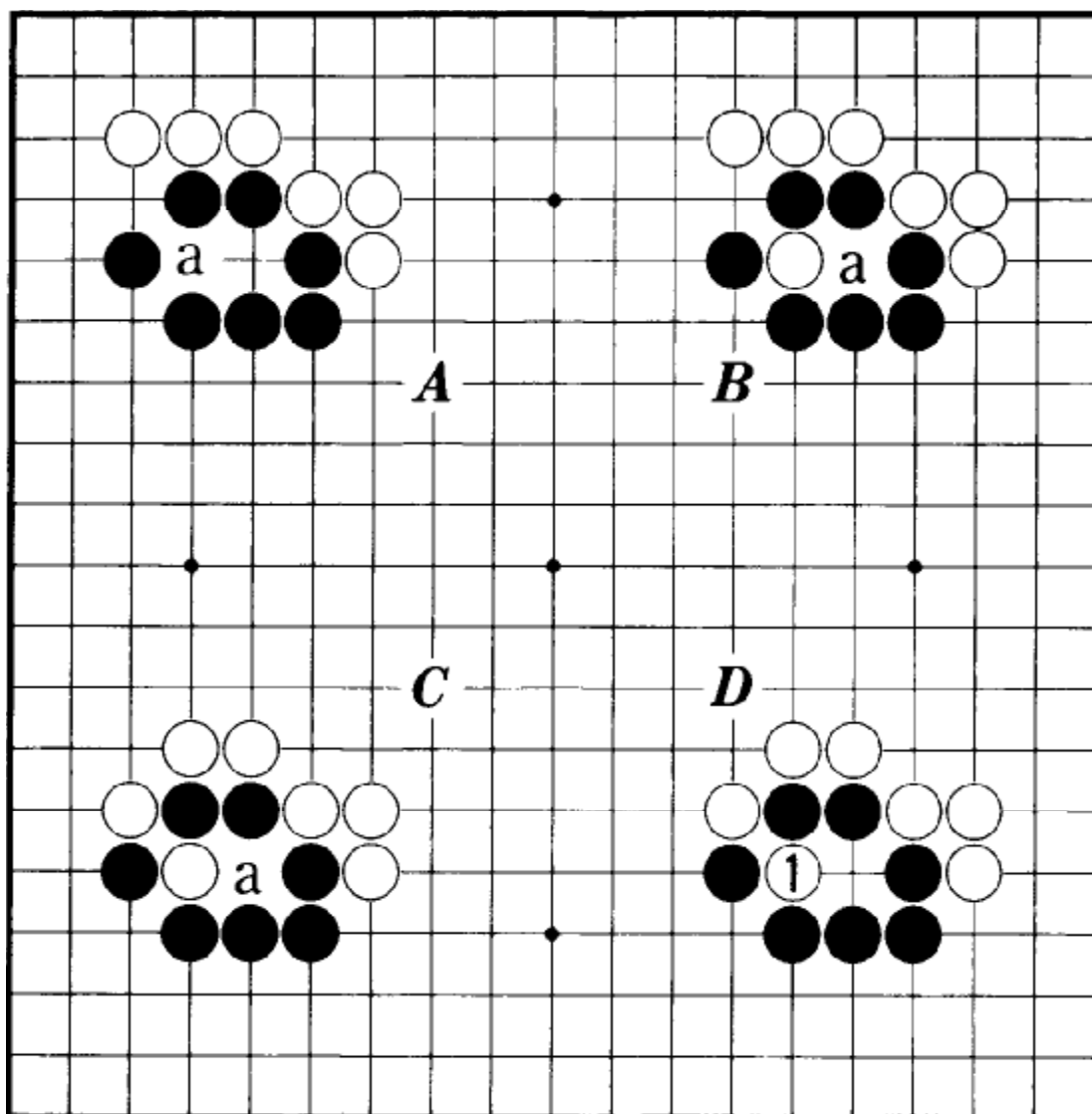
[A] Белые могут загнать часть Черных камней в положение “атари”. Какой это ход?

[B] Какой следующий ход Белых в этом случае?

Ответы:

[A'] Белые делают ход ① и тем самым могут загнать два Черных камня в “атари”.

[B'] Ход Белых в ① загоняет три Черных камня в “атари”.

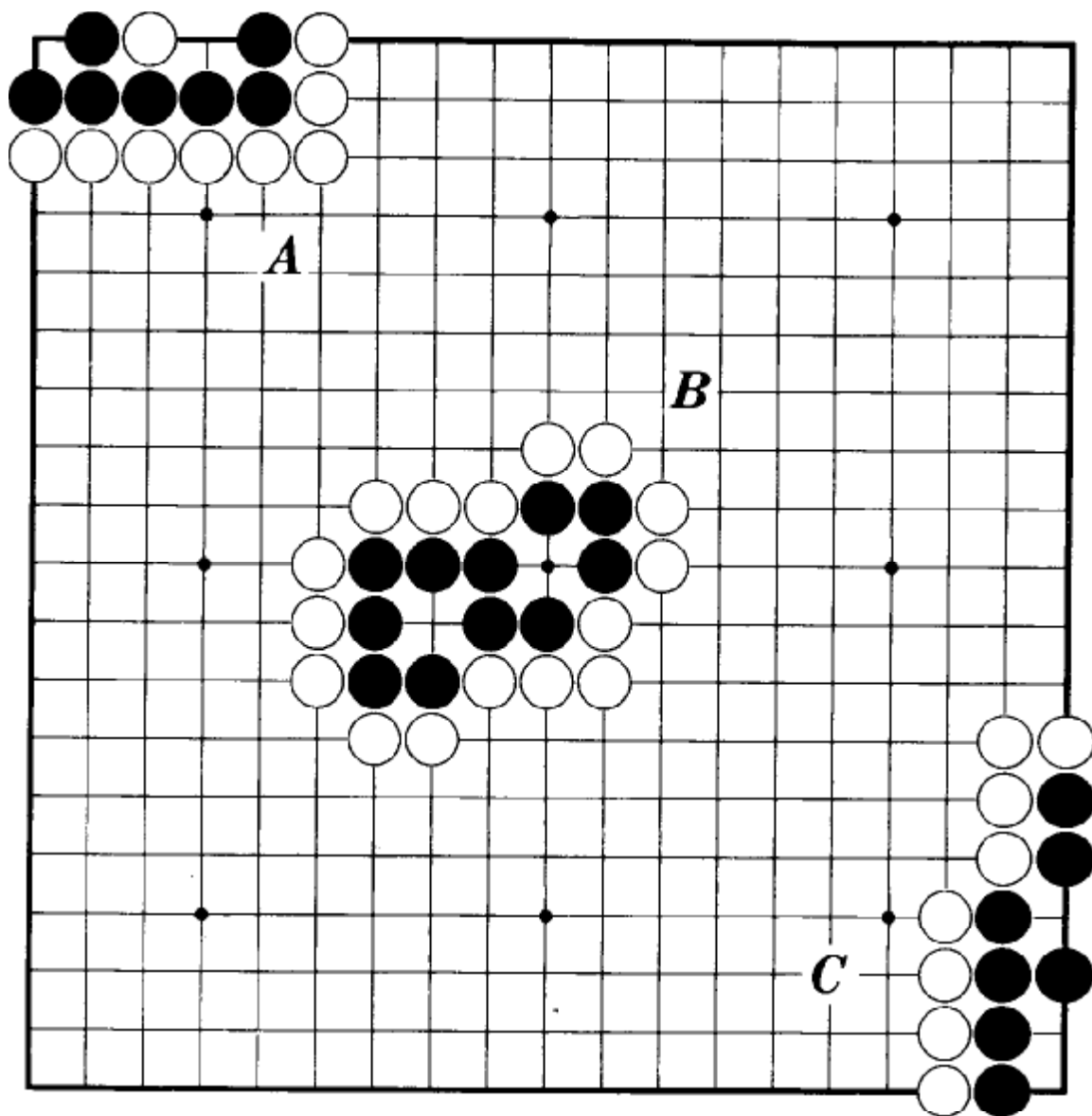


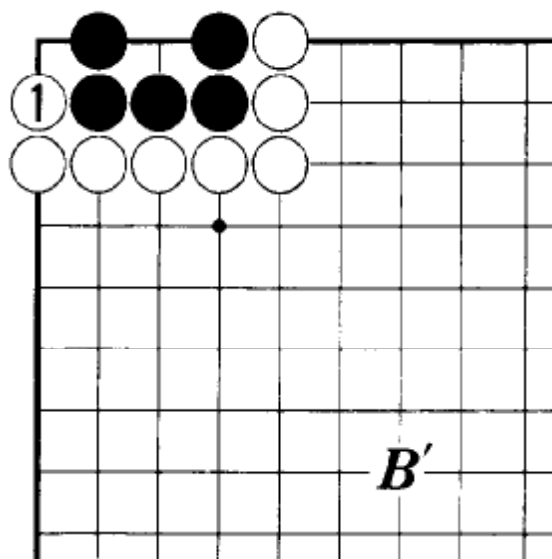
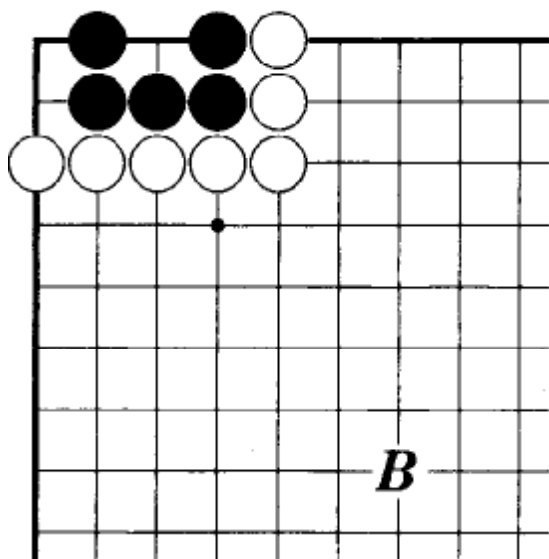
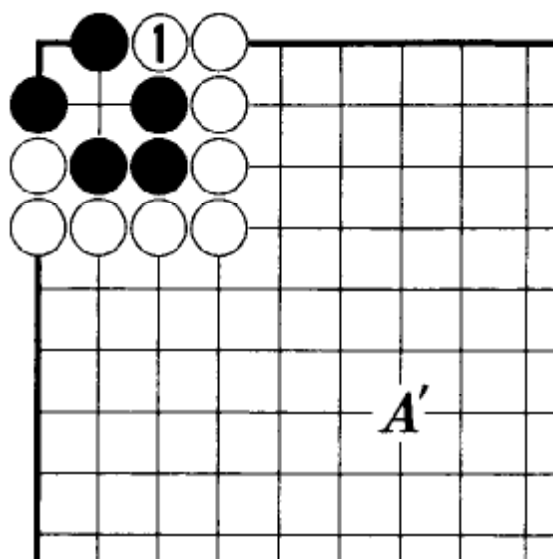
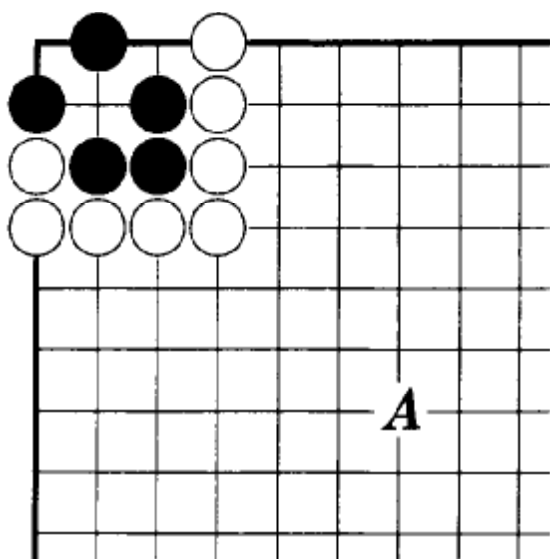
Контрольное упражнение (2): Законно или незаконно?

- [A] Законно ли для Белых сделать ход “а”?
- [B] Могут ли Белые сделать ход “а”?
- [C] Могут ли Белые сделать ход “а” ?
- [D] Если Белые делают ход ①, какой должен быть следующий ход Черных?

Ответы:

- [A] Белые могут законно сделать ход “а”, хотя этот ход имеет мало значения.
- [B] Белые не могут сделать ход “а”, так как этот ход не дает возможности захватить камни Черных.
- [C] Белые могут сделать ход “а” и захватить два Черных камня.
- [D] Черные должны ходить в свободную точку справа от Белого ① и захватить в плен Белый камень.





Контрольное упражнение (4): Как уничтожить

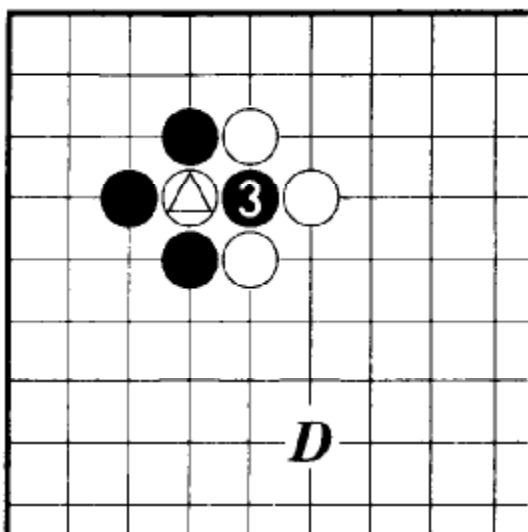
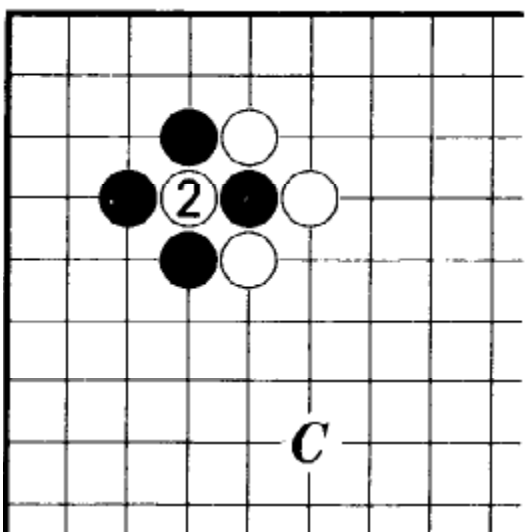
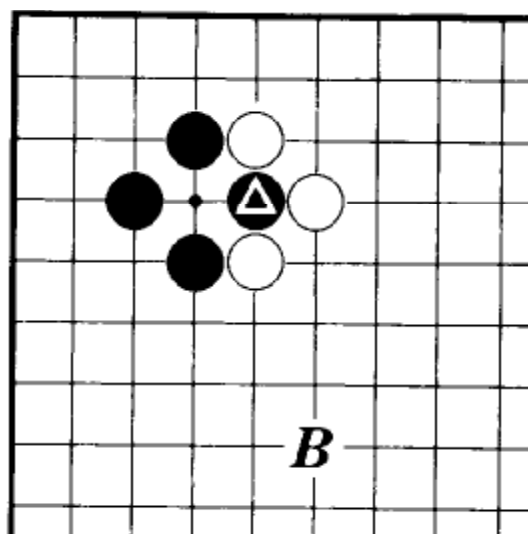
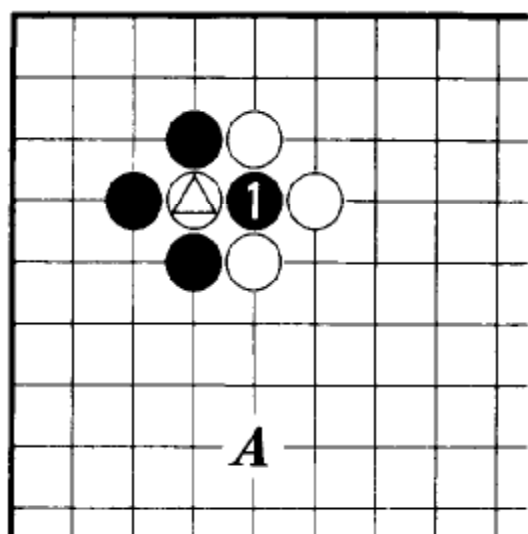
[A] Какой должен быть ход Белых для уничтожения Черных камней?

[B] Какой теперь должен быть ход Белых?

Ответы:

[A'] Белые делают ход ①, чтобы загнать три Черных камня в положение “атари” и уничтожить все камни.

[B'] Белые делают ход ①, оставляя Черным камням только один глаз.



3. “Ко”

Бесконечные ходы

Правило, регулирующее положение “ко”, может показаться несколько усложненным.

[A] Черные делают ход ① и захватывают Белый камень со знаком ⊕.

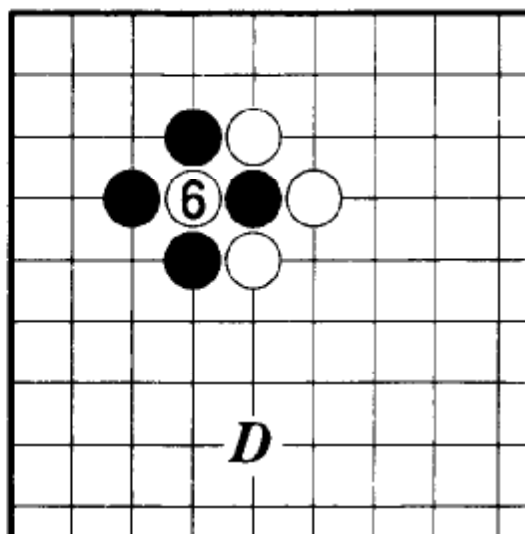
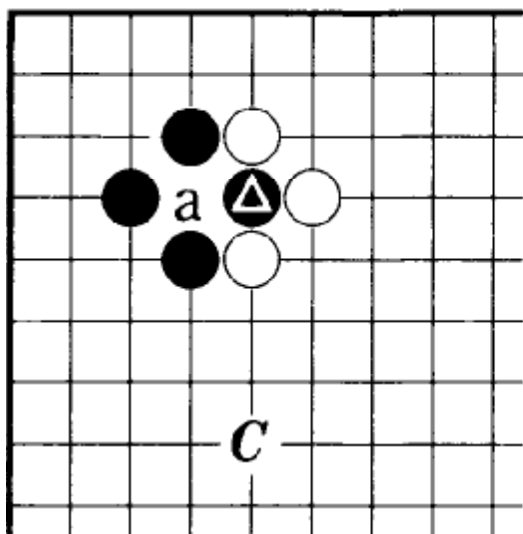
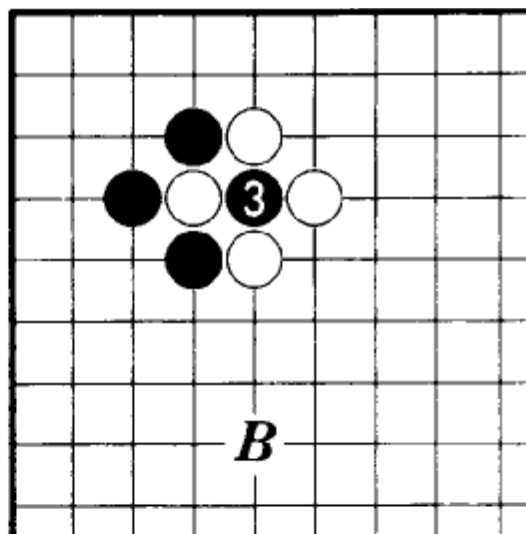
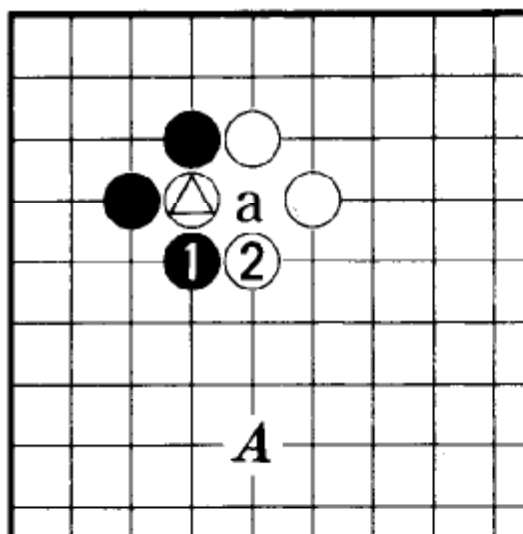
[B] В результате Черный камень со знаком ⊕ попадает в положение “атари”.

[C] Белые могли бы взять обратно камень противника, делая ход ②.

[D] Черные также могли бы взять обратно камень со знаком ⊕ своим ходом ③.

Если такие попеременные ходы для немедленного взятия обратно были бы позволены, они могли бы повторяться бесконечно.

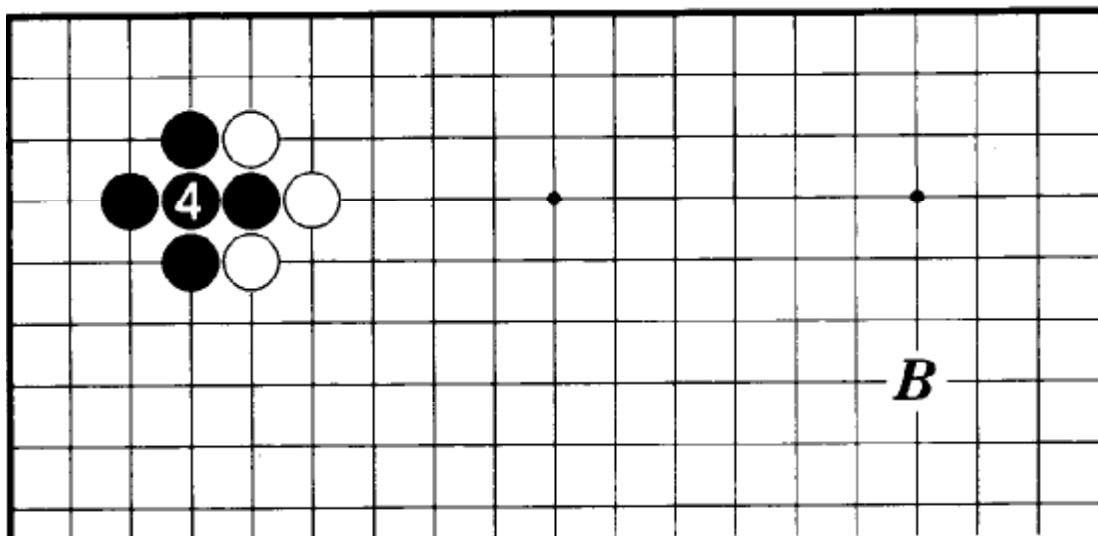
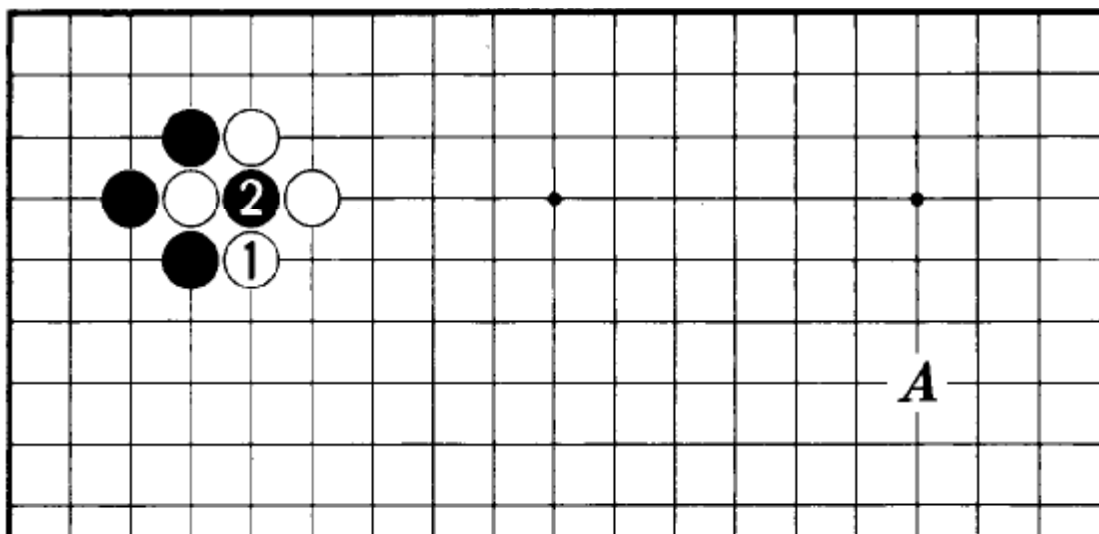
Действительно однажды случилась такая смешная история: оба партнера, не зная правила “ко”, повторяли свои ходы снова и снова до тех пор, пока в конце концов захваченные камни не нагромодились горой при полном отсутствии развития состязания.



Запрещенный ход немедленного взятия камня обратно

Ознакомимся сначала с тем, как возникает положение “ко”.

- [A] Черные делают ход ❶ загоняя белый камень со знаком  в положение “атари”. Если Белые соединяют его ходом “а” с другими Белыми камнями, тут не будет дальнейшей проблемы. Борьба “ко” вспыхивает только в том случае, когда Белые делают ход ❷.
- [B] Черные могут взять Белый камень, делая ход ❸, так как это первый ход взятия.
- [C] Белые не могут немедленно взять Черный камень обратно, делая ход “а”, а должны положить свой камень куда-нибудь в другое место.
- [D] Допустим, что Белые сделали ход ❹ где-нибудь в другом месте, а Черные также сделали ход ❺ в ответ на это. Тогда Белые могут взять Черный камень обратно, делая ход ❻. После этого Черные не могут взять камень ❻ обратно, делая следующий свой ход.

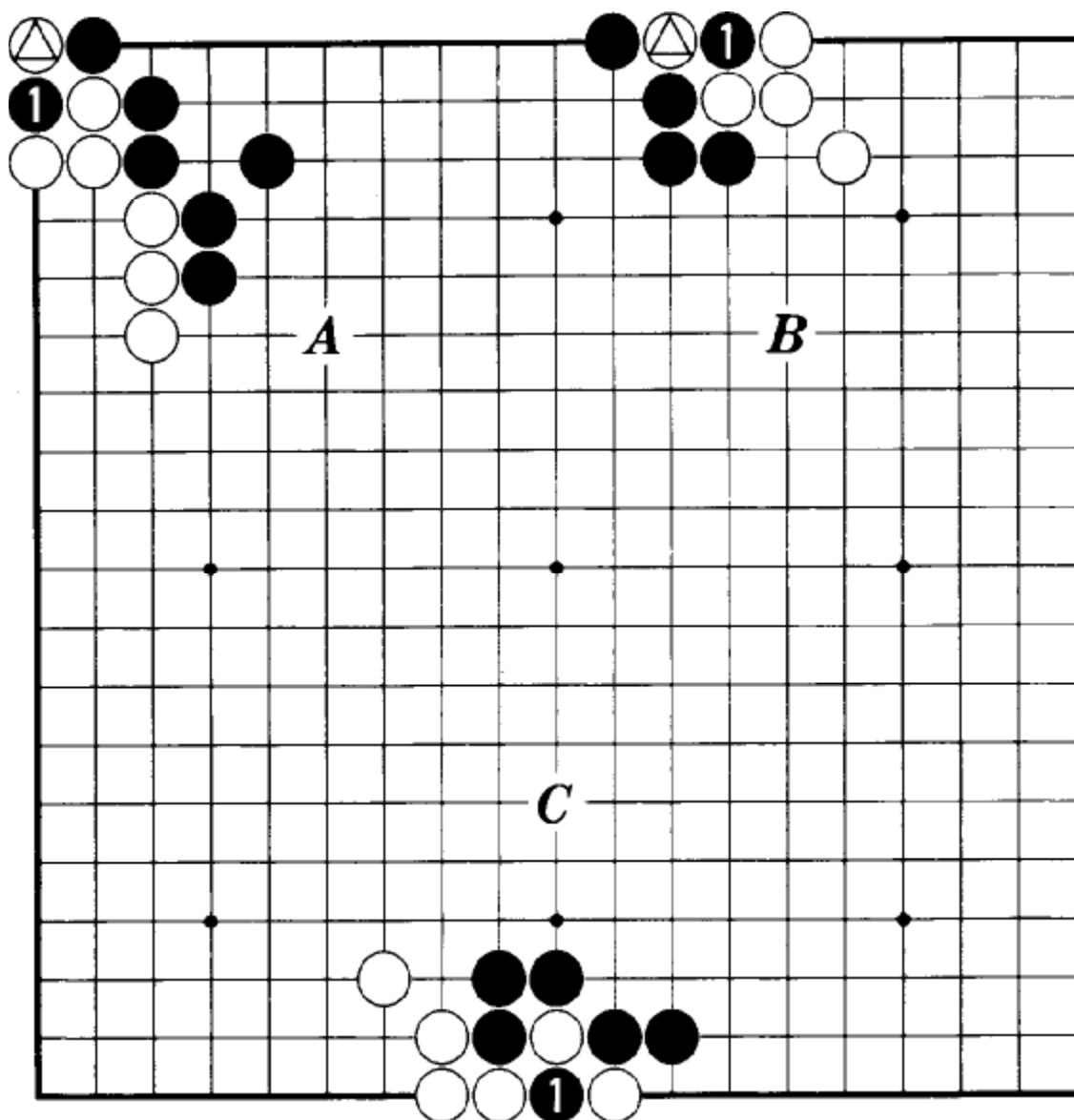


Разрешение “ко”

В сущности, “ко” не является сложной проблемой, оно может легко разрешаться в результате действий одного из партнеров.

[А] Белые сделали ход ①, а Черные взяли камень, делая ход ②. Предположим, что Белые сделали ход где-нибудь в другом месте, поскольку сразу же взять камень обратно не позволяется.

[В] Тогда Черные могут соединить свои камни друг с другом ходом ④ и этим проблема “ко” будет разрешена.



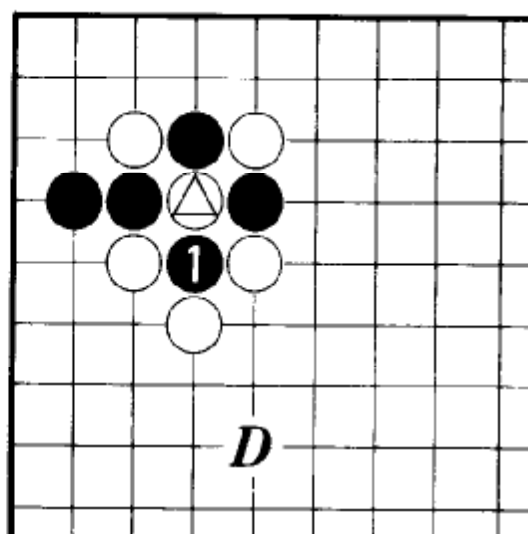
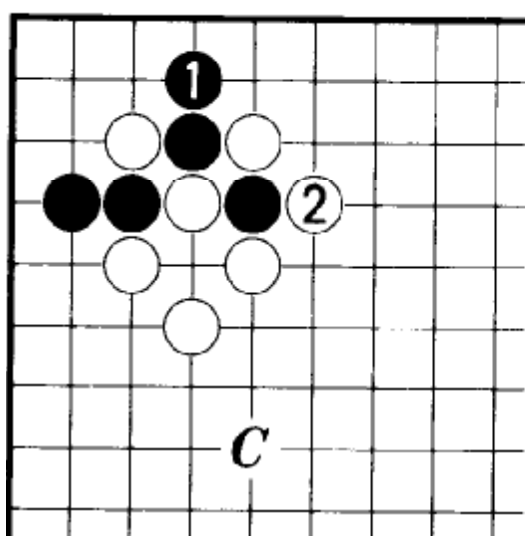
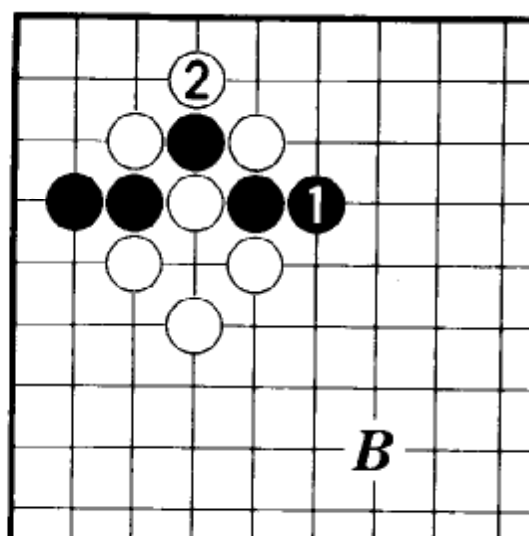
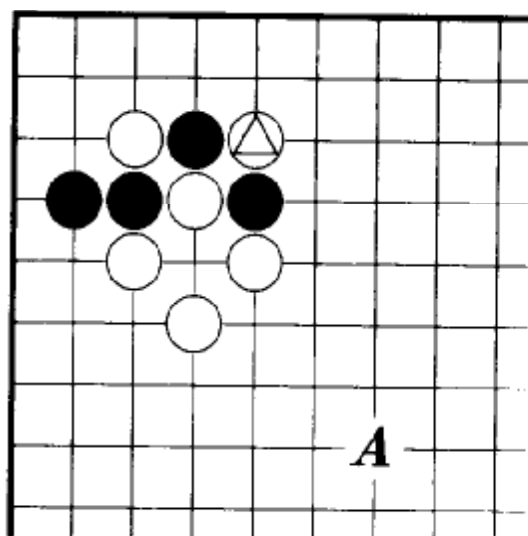
“Ко” в углах и краях

С осторожностью нужно обращаться с формами “ко” в углах или вдоль краев, так как они немного путают начинающих.

[A] Черные делают ход ❶ и захватывают камень со знаком . Белые могут взять “ко” обратно только после того, как они сделали ход, по крайней мере, один раз где-нибудь в другом месте.

[B] В этой позиции Черные могут взять и Белые могут взять обратно ❶ по очереди в соответствии с правилом “ко”.

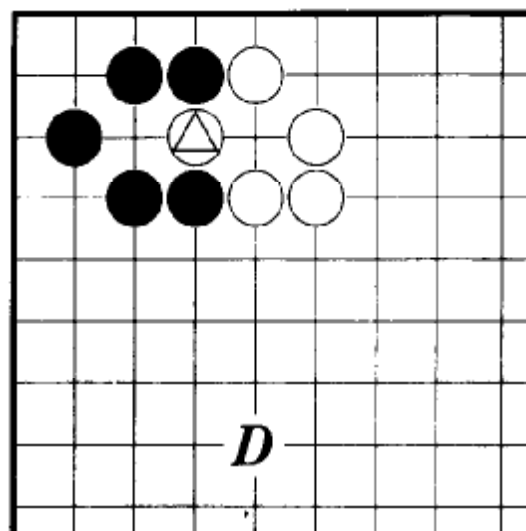
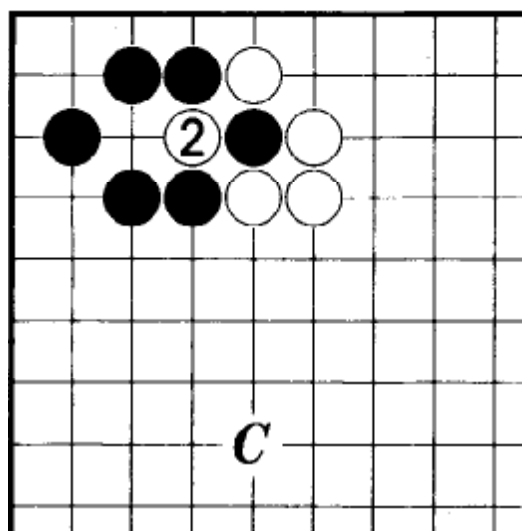
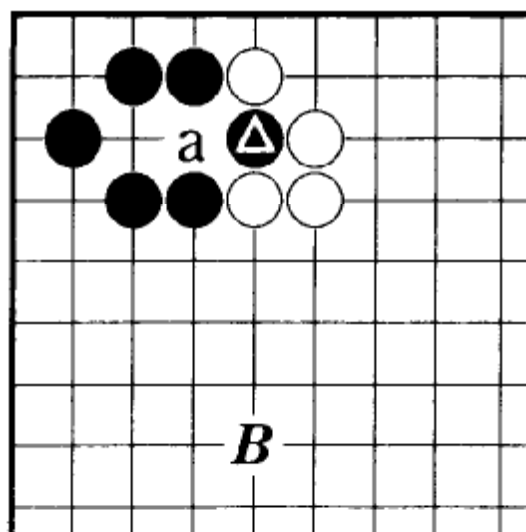
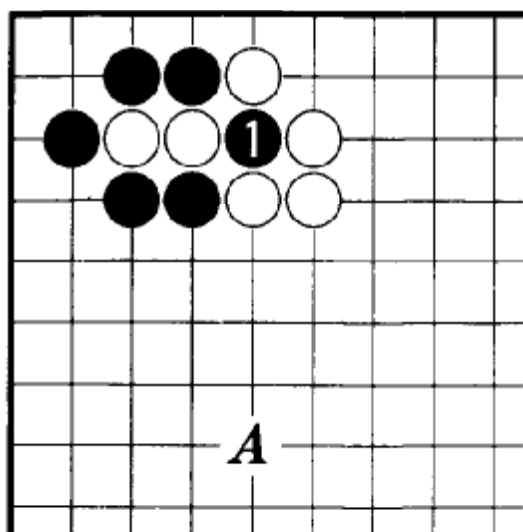
[C] Это тоже представляет форму борьбы за “ко”.



Серьезная борьба за “ко”

Часто случается, что борьба за “ко” вызывает серьезную борьбу помимо взятия и возврата только одного того или иного камня.

- [A] Белые только что сделали ход  и вызвали Черных на серьезную борьбу за “ко”.
- [B] Если Черные бегут, делая ход ❶, Белые возьмут Черный камень ходом ❷, причиняя противнику серьезный ущерб.
- [C] Если Черные, делая ход ❶, спасаются бегством в этом направлении, Белые сделают ход ❷, что влечет для Черных подобную потерю.
- [D] Безусловно Черные должны сделать ход ❶ и взять Белый камень со знаком . Мало того, Черные должны попытаться соединить свои камни, когда Белые делают ход, на который Черным не надо отвечать.



Контрольное упражнение: “Ко” или нет

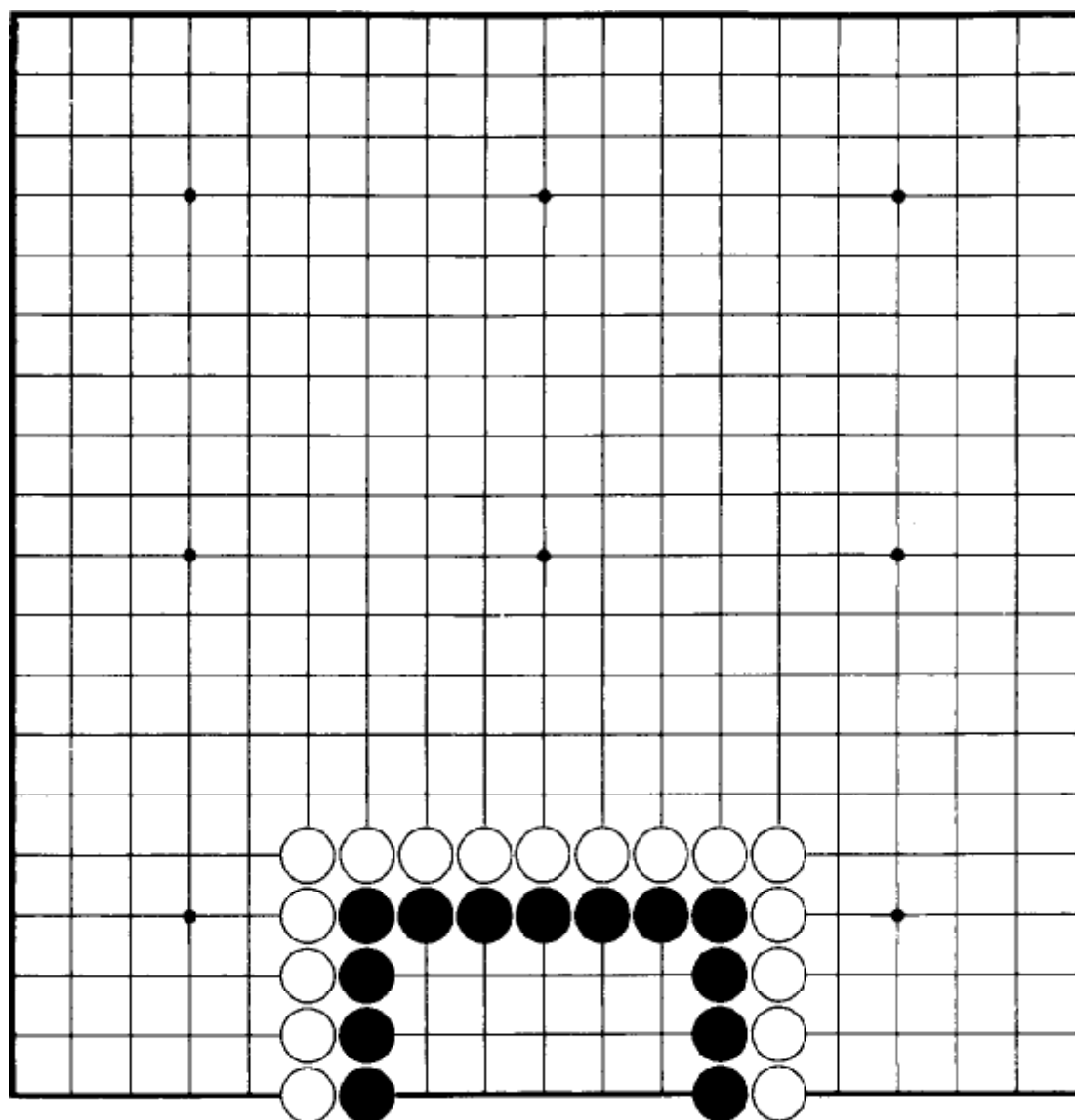
[A] Черные сделали ход ❶ и взяли два Белых камня.

[B] Результат показан в этой форме. Могут ли Белые сразу же взять , делая ход “а”?

Ответы:

[C] Белые могут взять обратно камень, делая ход ❷.

[D] Докажите, что это будет получившаяся в результате форма. Черные не могут взять камень со знаком , так что борьба за “ко” невозможна.

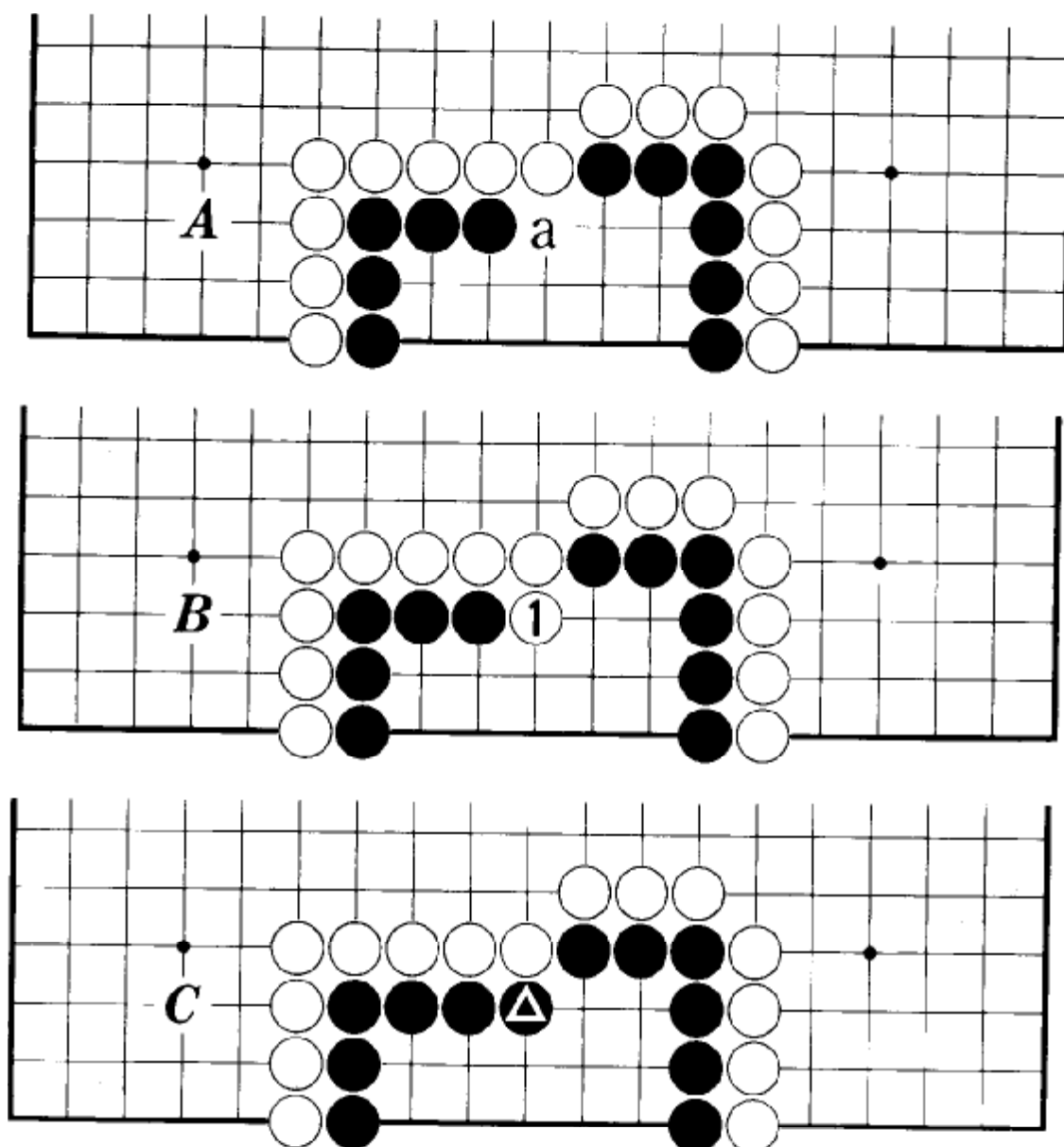


4. Территория

Свободные точки, окруженные камнями

Территория состоит из свободных точек, окруженных непрерывными формированиями камней. Такая аккуратная прямоугольная форма, какая показана сверху, редко получается в практической игре. Она представляет собой идеальный пример территории Черных, образованной в середине нижнего края. Размер территории выражается в количестве свободных точек пересечения в ее пределах. Приведенная выше территория состоит из 15 очков.

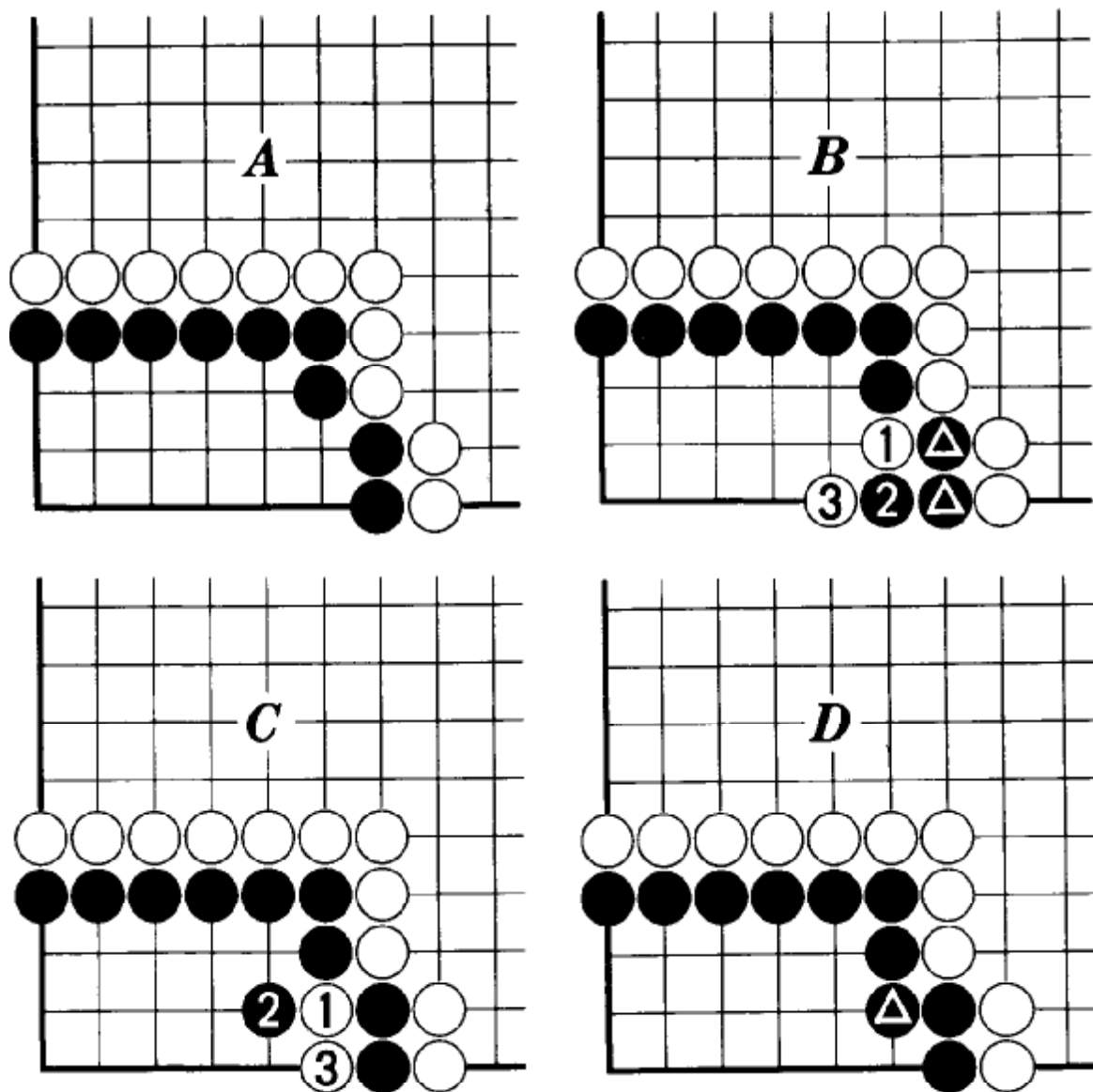
Вы должны хорошо помнить, что территория не безупречна, если существует возможность вторжения со стороны противника. Вы будете иметь ясное представление о территории, когда вы поймете характер и формы различных видов вторжений.



Вторжение с наружной стороны

Прежде всего вы должны быть готовы ко вторжению противника, когда на границах вашей территории есть какая-либо щель.

- [A] Территория Черных в этом случае не безупречна. Там есть щель в точке “а” на установленной, по-видимому, пограничной линии.
- [B] Если Белые делают ход ①, пограничная линия будет прорвана и территория Черных будет сведена на нет, точно так же как судно может потонуть в результате маленькой течи.
- [C] Территория Черных безупречна только в том случае, если вторжение Белых исключено за счет Δ. Этим путем Черные могут окончательно закрепить за собой эту территорию с 12 очками.



Дефекты на пограничной линии

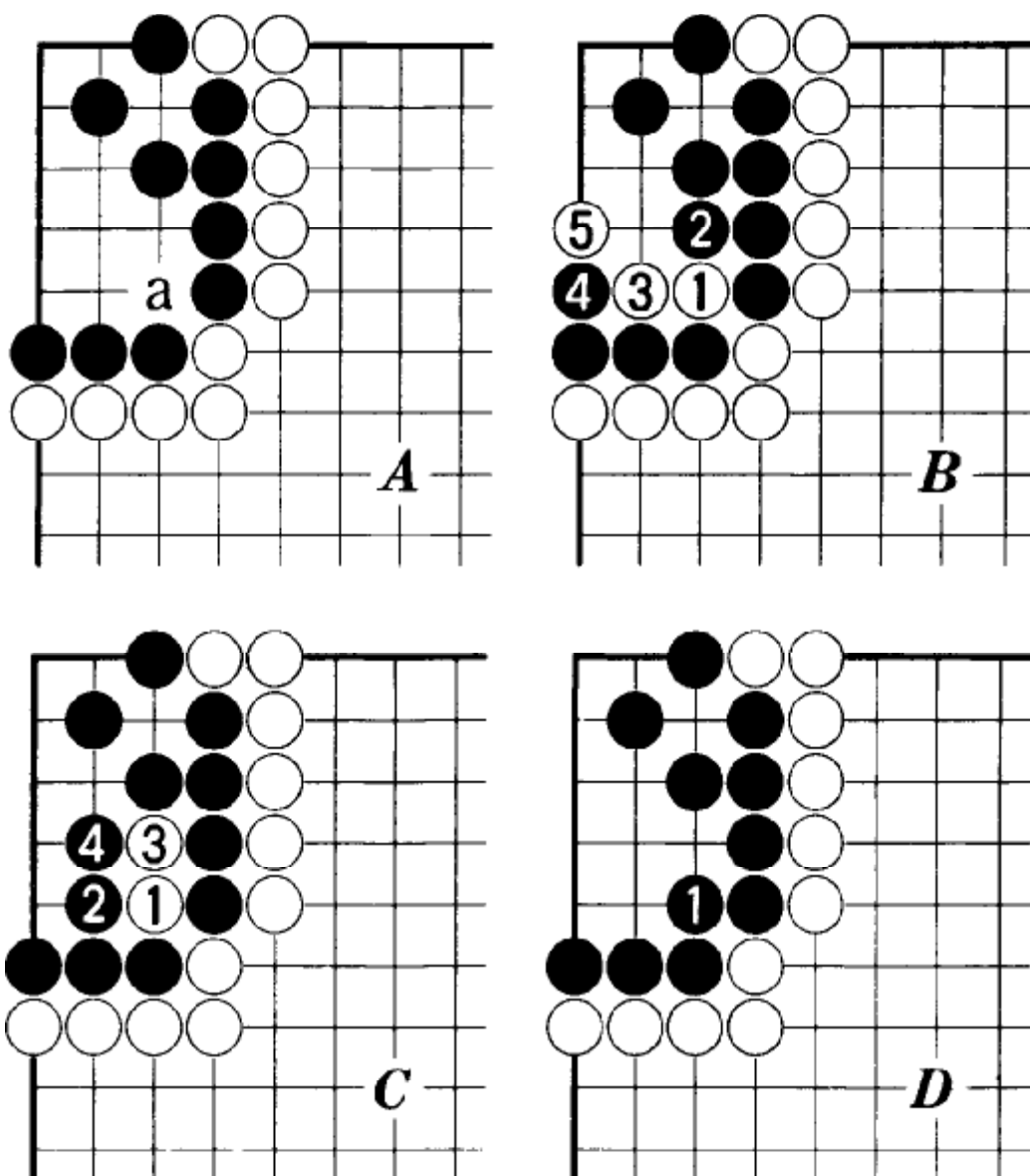
Во-вторых, территория не свободна от возможности вторжения, когда она имеет какой-либо дефект, оставленный на пограничной линии.

[А] Безупречна ли территория Черных в этой позиции?

[В] Когда Белые разрезают в точке ①, Черные тотчас же попадают в затруднительное положение. Два камня со знаком  загнаны в положение “атари”; если даже они пытаются освободиться из него посредством ②, они будут захвачены ходом Белых ③.

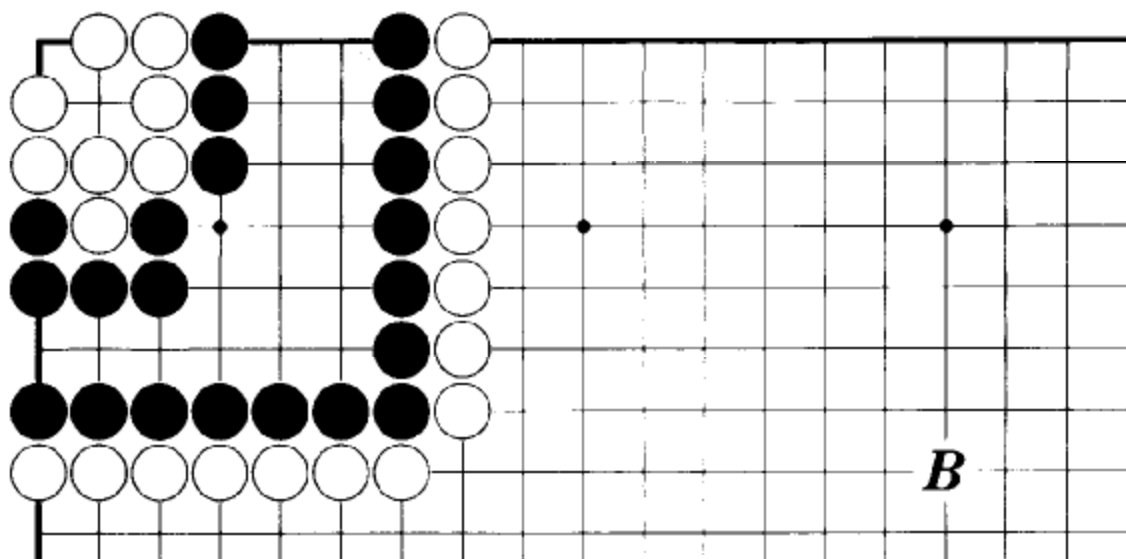
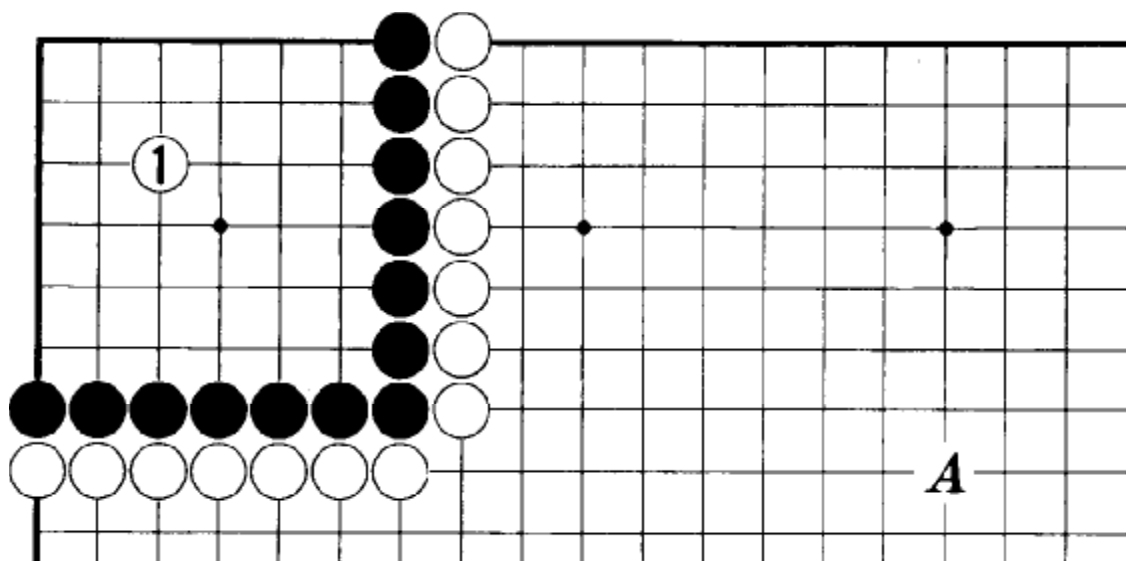
[С] Когда Белые разрезают в точке ①, Черные вынуждены отказаться от двух своих камней, делая ход ②, а это означает большую потерю.

[D] Территория Черных с 16 очками закреплена за счет оборонительного хода . Но это, конечно, при условии, что любая безрассудная попытка вторжения Белых будет сорвана.



Пересекаемые точки

- [A] Безупречна ли территория Черных в данных условиях? Вы должны позаботиться о точке разрезания “a”.
- [B] Дело в том, как справиться с разрезающим ходом Белых ①. Так как данный камень отделен от других Белых камней с наружной стороны, здесь не возникает проблемы, если Черные могут захватить его в плен. Если Черные делают ход ②, Черные понесут большие потери. Если Черные поймут, что три их камня попали в положение “атари” в силу хода Белых ③, будет уже слишком поздно: даже если Черные бегут в ④ четыре Черных камня будут захвачены ходом Белых ⑤.
- [C] Черным не стоит беспокоиться, если Черные знают правильный способ ответа на разрезание, делая ход ② в ответ на ① и ход ④ в ответ на ③.
- [D] Короче говоря, территория эта безупречна, как она есть. Если Черные опасаются вторжения, они могут дополнить ① ценой ущерба в одно очко (*а также и ценой потери хода прим.ред.*).

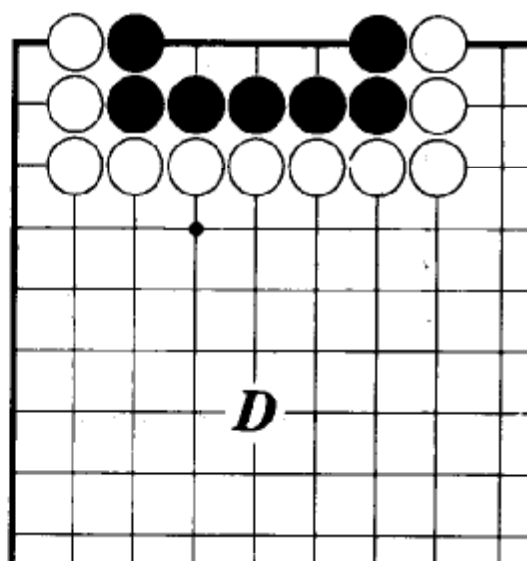
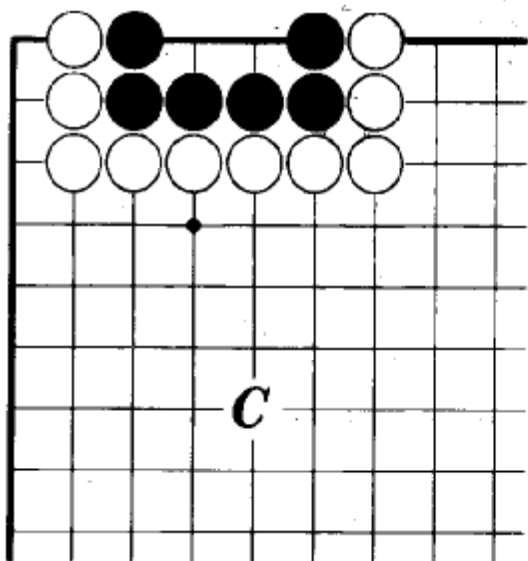
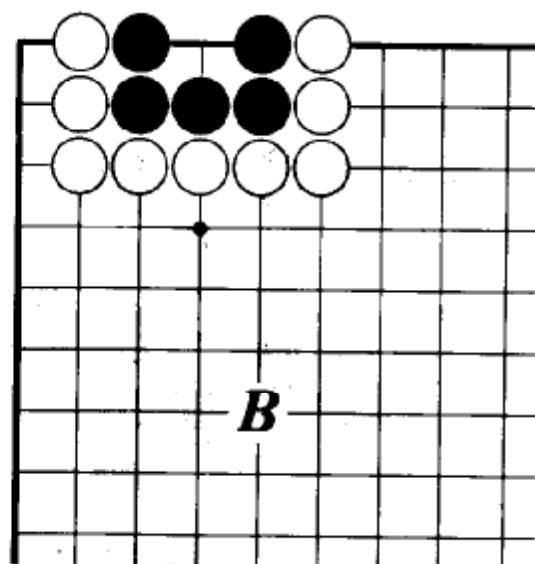
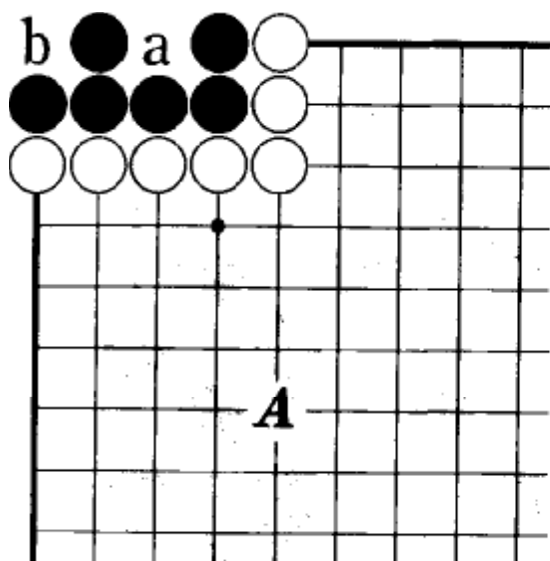


Вторжение

В-третьих, вы должны учесть такой случай, когда противник пытается вторгнуться в вашу территорию.

[А] Эта территория Черных будет состоять из 36 очков, если она будет оставлена нетронутой. Предположим, что Белые сделали ход ① с намерением сформировать два глаза внутри этой территории. Если Черным удастся успешно сорвать эту попытку, захватывая в плен все помещаемые противником камни, то Черные не понесут никаких территориальных потерь. Удастся ли Черным добиться этого или нет, - это зависит от технических способностей Черных.

[В] Это пример успеха Белых в формировании живой группы после решительного боя. В результате территория Черных, которая явно состояла из 36 очков, теперь уменьшилась до 18 очков, а, с другой стороны, Белые приобрели территорию с двумя очками в пределах территории противника, причиняя Черным ущерб в размере 20 очков.



Глаза и территория

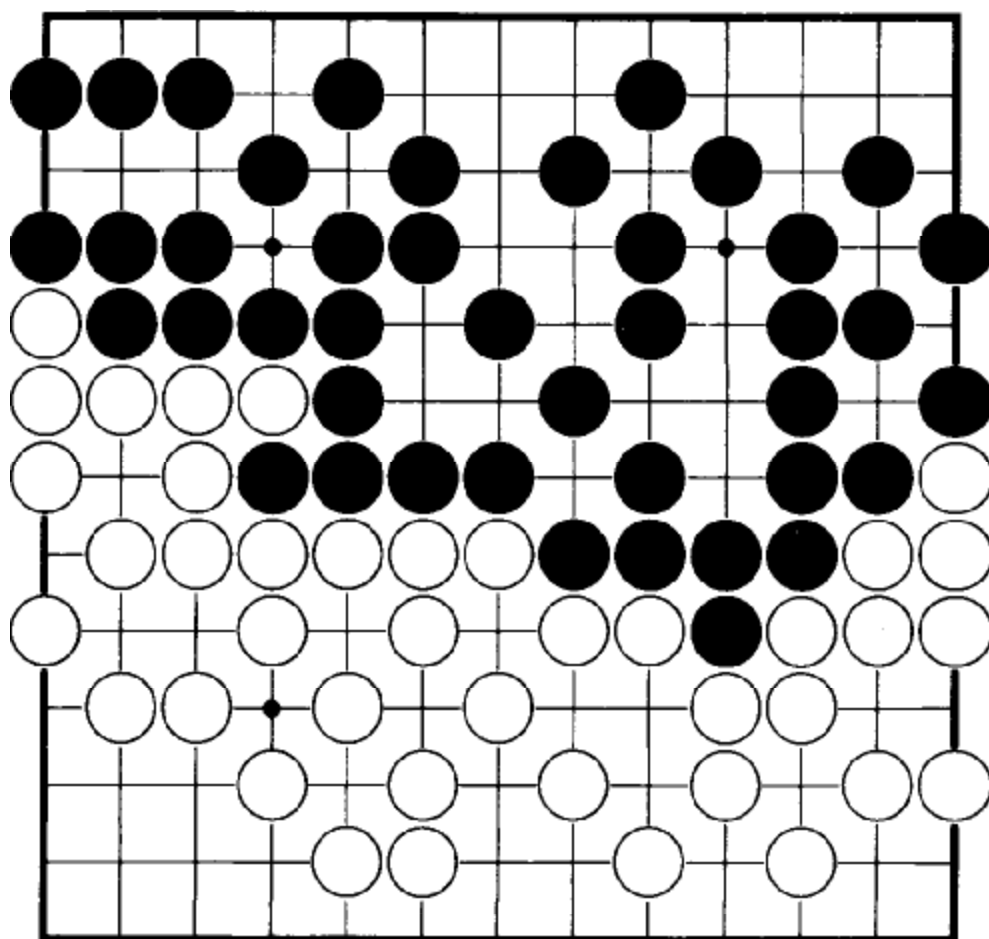
Вы уже, наверное, имеете некоторое представление о взаимоотношении между территорией и глазами, как ее очками.

[A] Белые не могут сделать ход ни в “a”, ни в “b” против этой группы Черных камней. Следовательно, Черные занимают территорию с двумя очками.

[B] Не может быть территории, состоящей только из одного очка, так как такая группа камней обречена на смерть.

[C] Эта группа Черных камней тоже обречена на смерть. Она ни в коем случае не может рассматриваться как территория с двумя очками.

[D] Как вы воспринимаете эту группу Черных камней? Жива ли она, или мертва? Можем ли мы рассматривать ее как территорию Черных или нет? Ответ зависит от того, которая сторона первой сделает ход и какой ход она делает. Если вы можете правильно оценить такую форму, ваши успехи будут быстрыми.

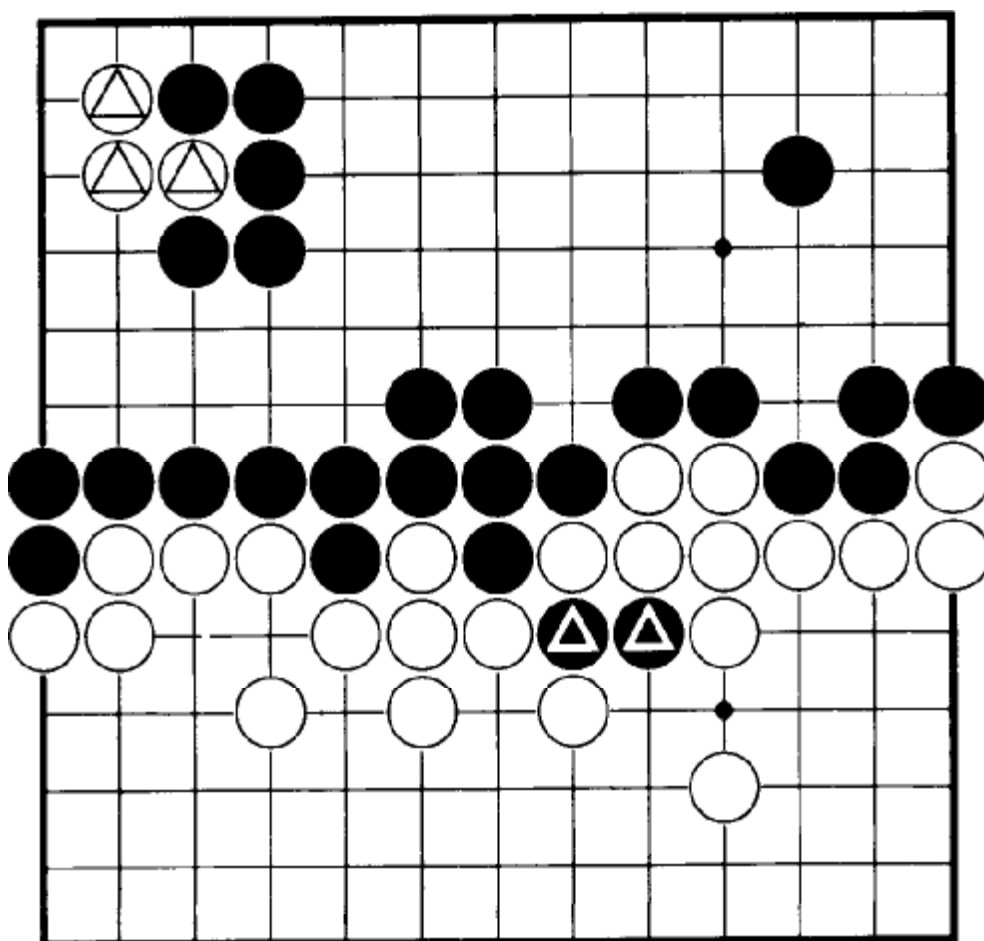


Конец партии

Когда не остается никакого хода, непосредственно связанного с расширением или сокращением территории, партия считается законченной. Приведем несколько примеров конечного результата.

Диаграмма, приведенная выше, обычно может иметь место в результате партии двух начинающих игроков в Го. Так как они заинтересованы преимущественно захватом камней, в конце их партии на доске оказывается множество снятых камней.

Ясно видно, что границы каждой территории отчетливо установлены так что ни один из партнеров не может осуществить успешного вторжения в территорию противника. В такой партии у каждой стороны оказывается множество захваченных камней.

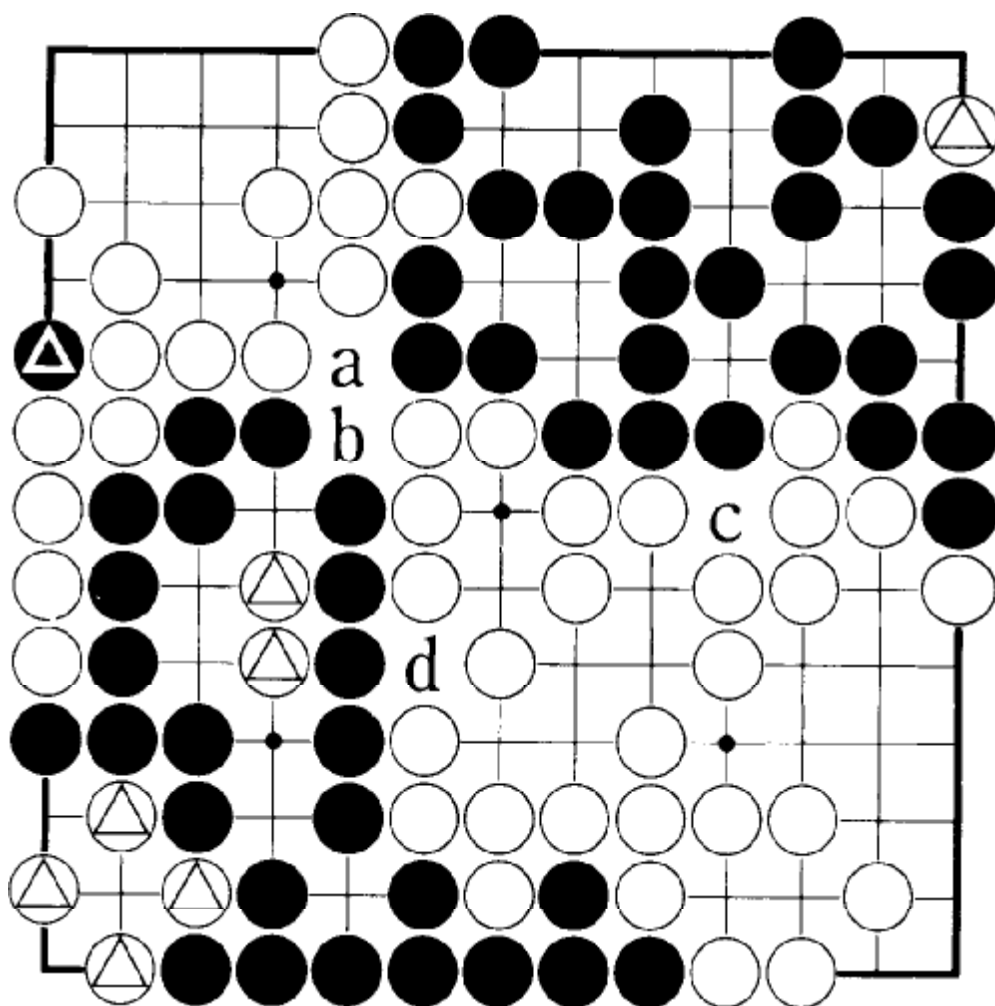


Мертвые камни

Здесь приведен пример партии, в которой оба партнера разделили доску почти пополам, формируя свои территории в сравнительно большом масштабе.

В этом случае мертвые камни оставлены на доске до конца соревнования. Два черных камня со знаком ▲ и три белых камня со знаком △ все являются взятыми в плен, или мертвыми камнями.

Когда оба партнера признают, что партия закончена, они тем самым подтверждают смерть камней, оставленных в пределах территорий противников. Следовательно, в соответствии с правилами Го каждому партнеру предоставлена возможность снимать эти камни без фактического заполнения их оставшихся точек свободы.

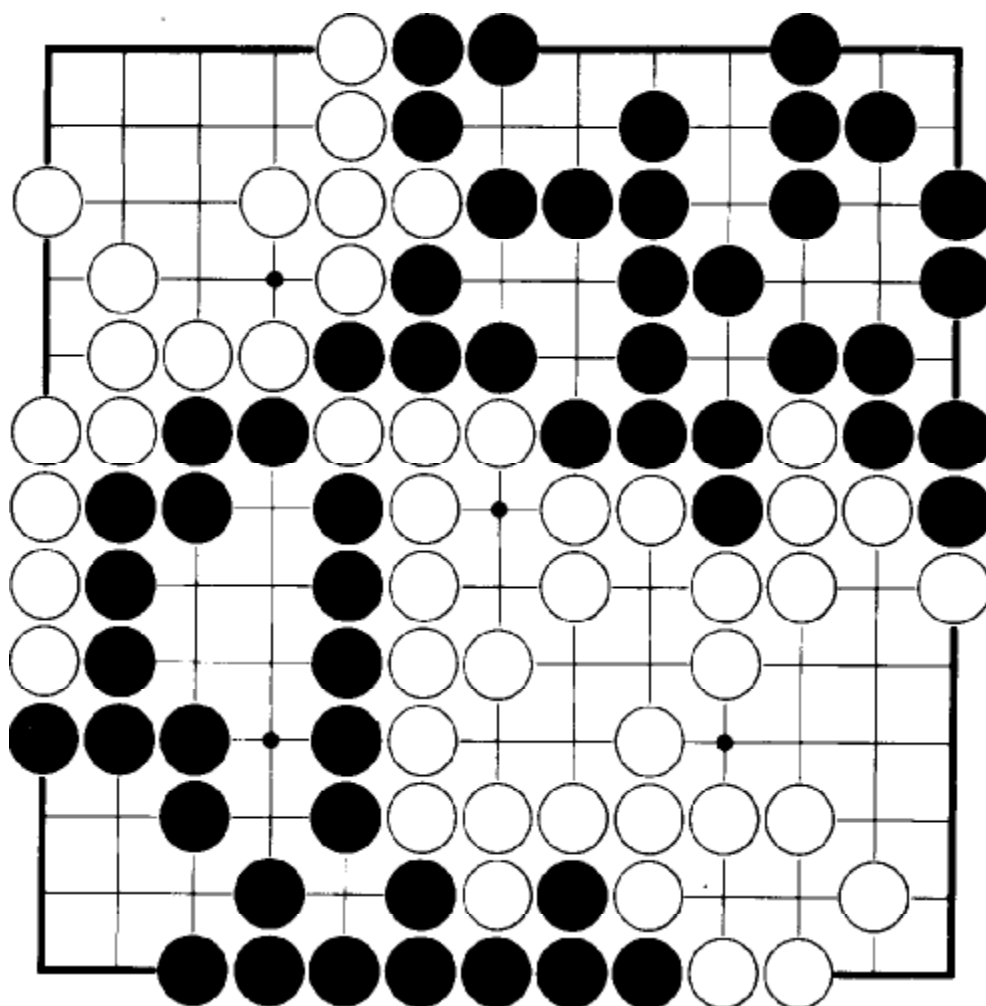


Подсчет территории

Эта диаграмма показывает конец сыгранной партии, которая будет обсуждена в Главе 3 .

Четыре точки, “a”, “b”, “c” и “d”, не принадлежат никакой территории, поскольку они представляют только бесполезные щели, находящиеся между пограничными линиями. Ни один из партнеров не может надеяться на расширение своей территории за счет использования этих точек, так как там нет возможности сделать эффективный ход. Такие точки называются “дамэ” (бесполезная точка), или нейтральными точками.

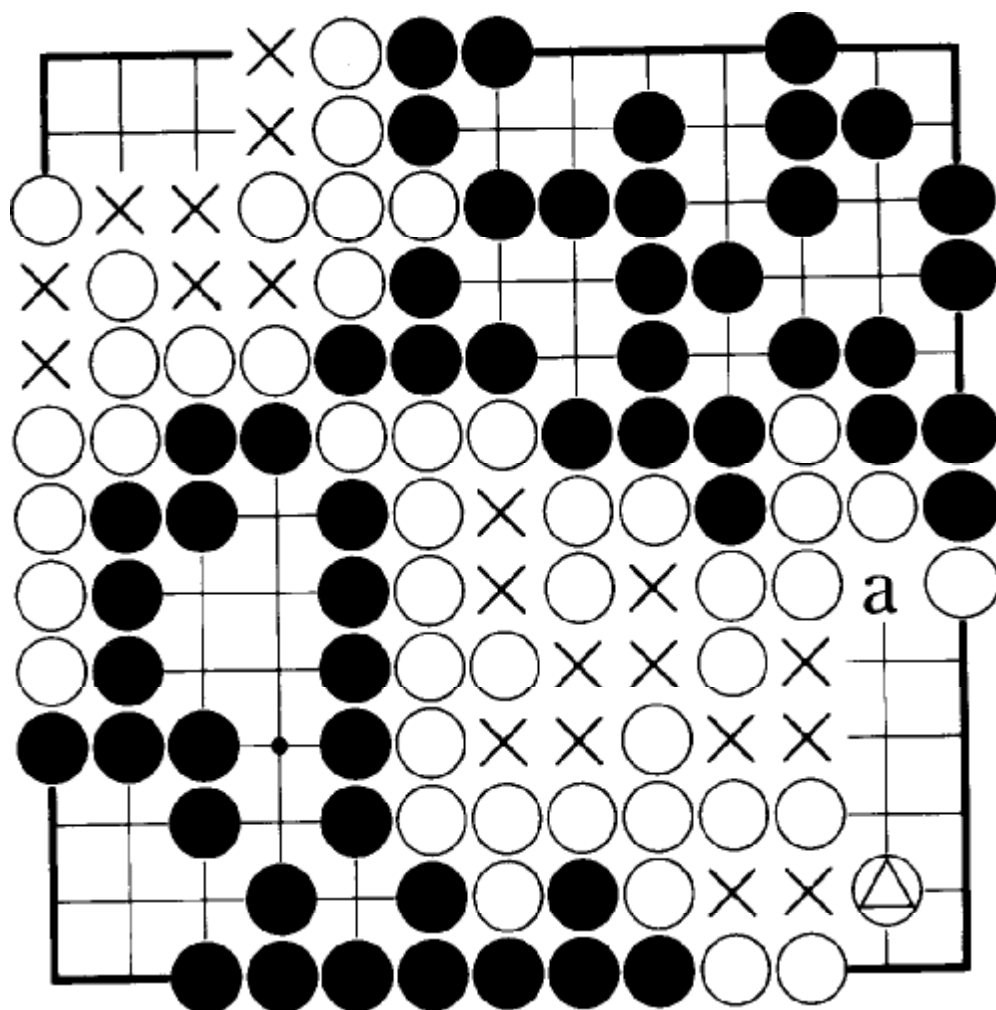
При конечном подсчете территории подобные нейтральные точки просто заполняются камнями для удобства подсчета. Например, Черные делают ход “a” и “c”, а Белые — “b” и “d”. Следующий шаг для обоих партнеров заключается в снятии погибших камней (обозначенных треугольником) с доски и прибавлении их к куче камней, взятых в плен в ходе партии.



Заполнение территории взятыми камнями

Согласно правилам от Черных требуется подсчитать территорию Белых, и наоборот. После приведения территорий в порядок, как изложено на предыдущей диаграмме, получается результат, показанный здесь.

В этой партии Черные захватили в плен 20 белых камней, тогда как Белые взяли 13 черных камней. Теперь каждый партнер заполняет территорию противника захваченными им камнями. Если при этом каждая территория перестраивается в прямоугольную форму, окончательный подсчет может быть выполнен гораздо проще.

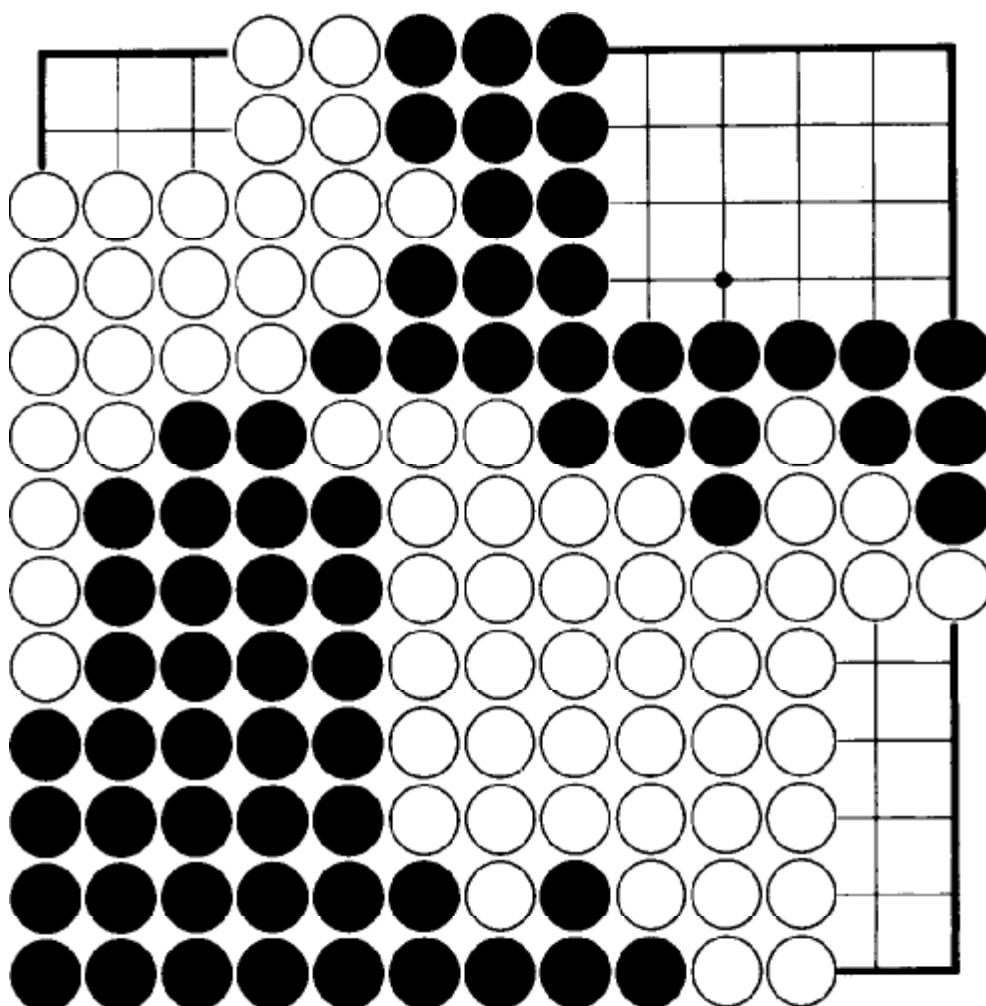


Перемещение камней

Эта диаграмма показывает, как Черные перестраивают территорию Белых. Прежде всего, Черные перемещают камень со знаком  в “а”, затем заполняют точки со знаком X 20-ю камнями, которые Черные взяли в плен. Таким образом, территория Белых в нижнем правом углу приобретает прямоугольную форму с $2 \times 5 = 10$ очками, что очень удобно для подсчета.

Перемещение  в “а” не влияет на размер территории Белых, так как оно касается одной и той же площади. Вы должны, однако, с осторожностью относиться к перемещению камней на пограничных линиях.

Подсчет территории Черных может быть выполнен подобным же образом. Результат будет показан на следующей диаграмме.



Черные выиграли с перевесом в четыре очка

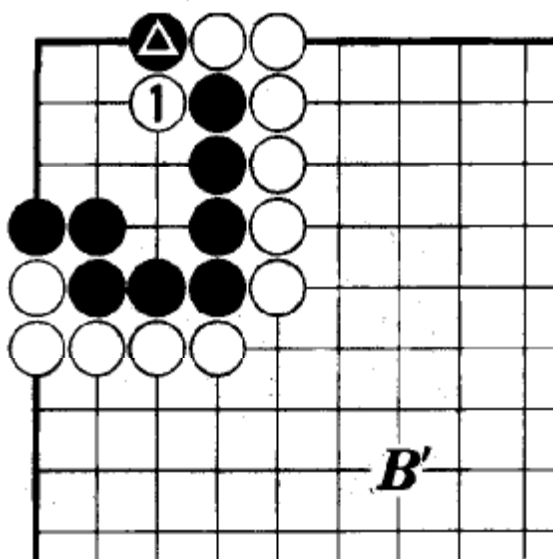
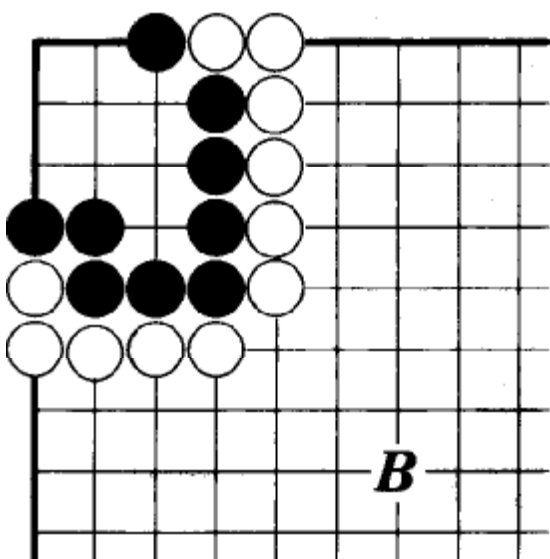
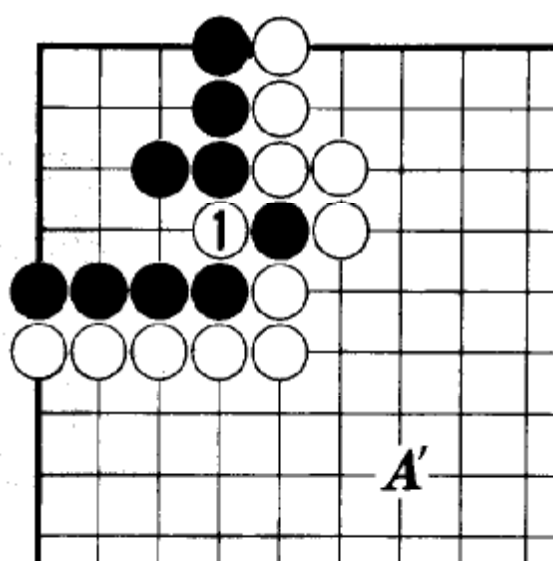
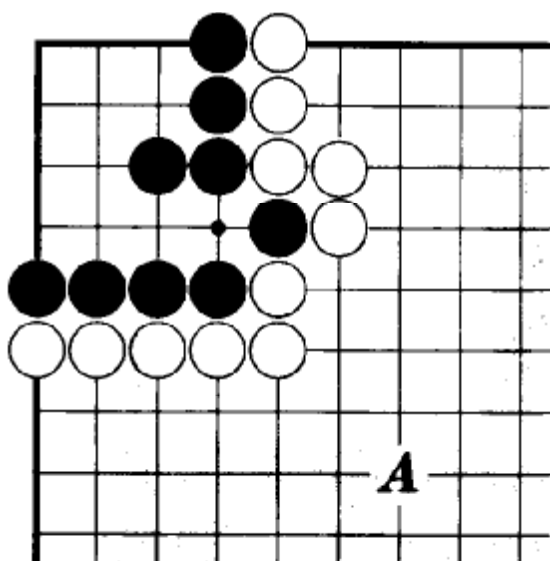
Черные привели в порядок территорию Белых указанным выше образом, заполняя ее камнями, которые Черные взяли в плен, в то же время Белые сделали то же самое.

Теперь очень легко подсчитать каждую территорию. Конечный счет очков таков:

у Черных 20 очков,

у Белых 16 очков.

В конечном счете Черные выиграли с перевесом в четыре очка.



Контрольное упражнение: Несовершенная территория

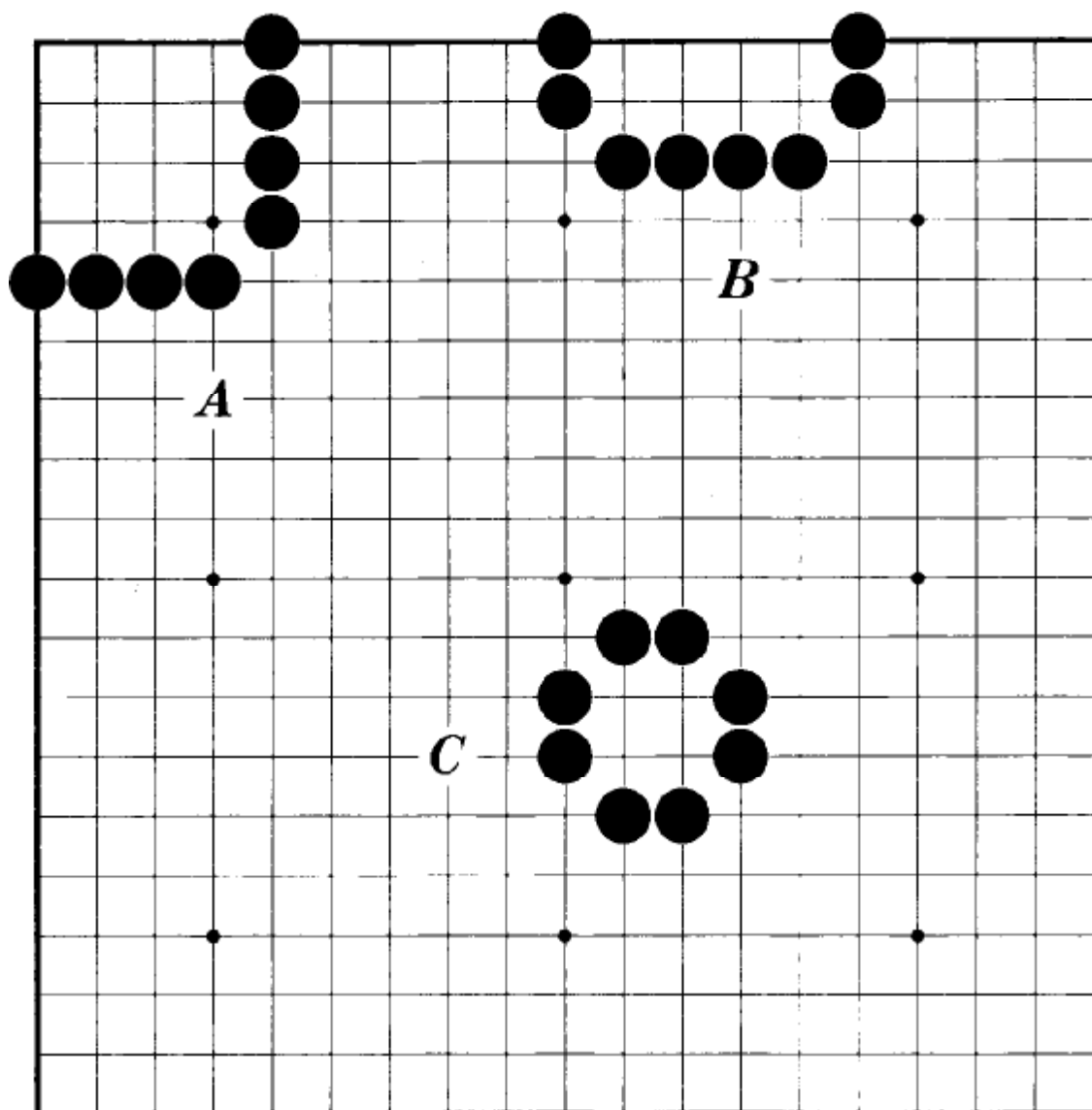
[A] Территория Белых пока несовершенна. Как Белые могут вторгнуться в нее?

[B] Эта территория не свободна от вторжения. Где слабое место?

Ответы:

[A'] Делая ход ①, Белые могут захватить камень на пограничной линии. Черным следовало бы соединить камни в этой точке.

[B'] Если Белые разрезают в точке ①, Черный камень со знаком ⚠ попадает в положение "атари" и не может спастись.



5. Как огораживать территорию

Важность углов

Основные соображения при ограждении территории должны быть направлены на “эффективность” действия. Попробуем огородить территорию в углу, вдоль края и в центральной части, каждый раз используя 8 камней.

[A] Территория с 16 очками

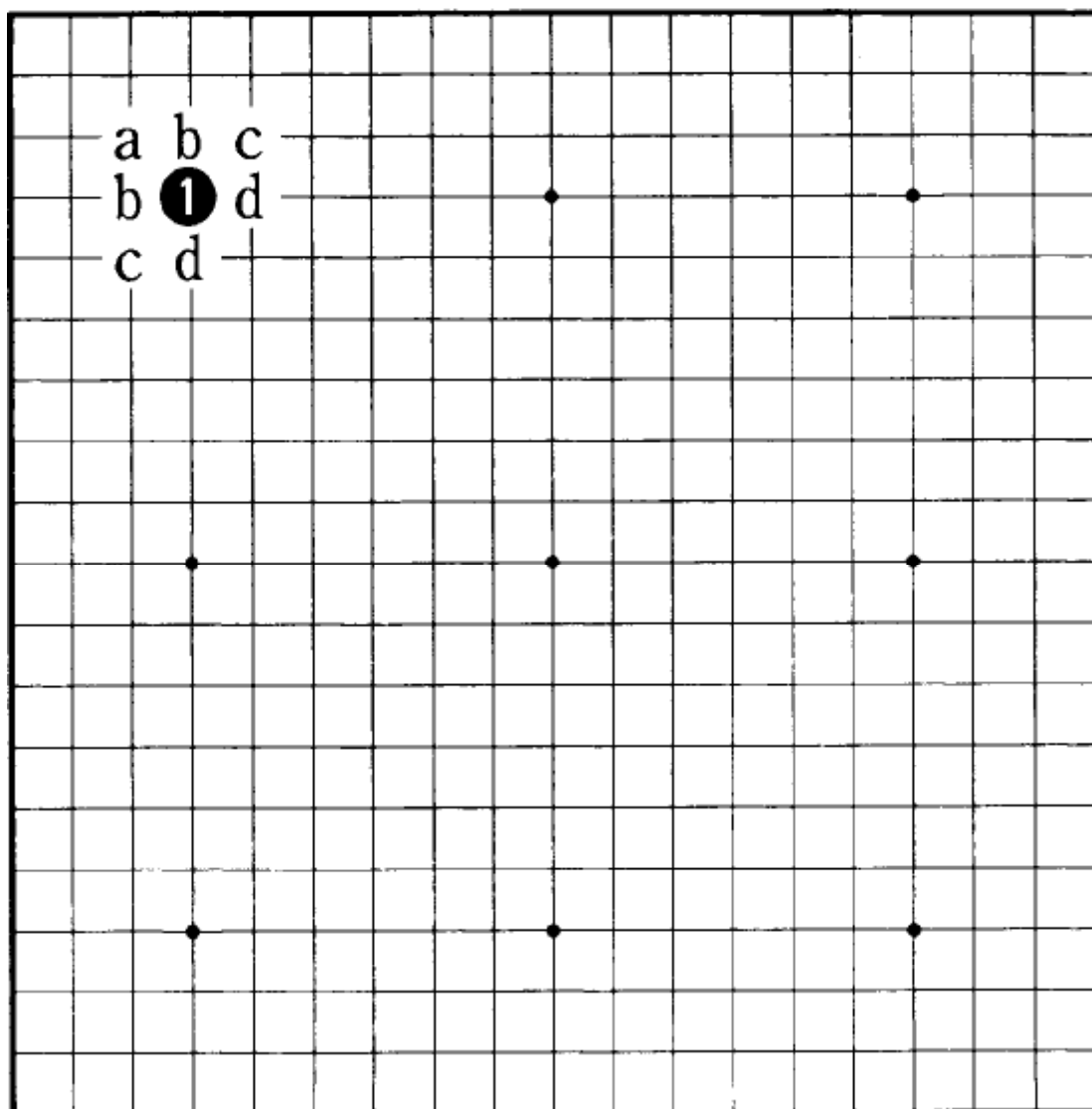
[B] Территория с 8 очками

[C] Территория с 4 очками

Очки резко разнятся, несмотря на использование одинакового количества камней.

Имейте в виду, что вы можете огородить территорию наиболее эффективно в углах, потому что две крайние линии образуют “естественные пограничные линии”. Эффективность убавляется, когда вы передвигаетесь от угла на сторону, а также со стороны в центр.

Следовательно, неудивительно, что опытные играющие начинают партию Го, делая ход поблизости от углов доски.

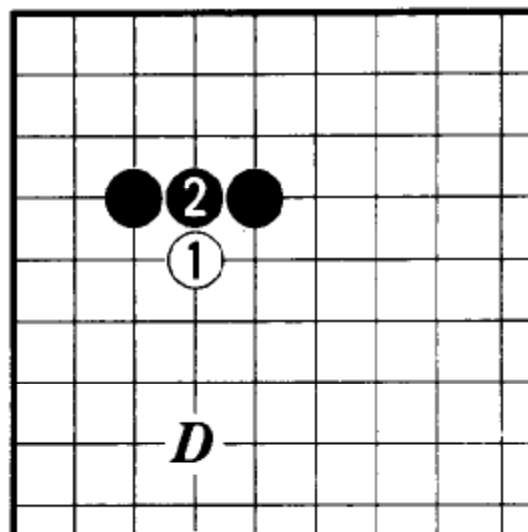
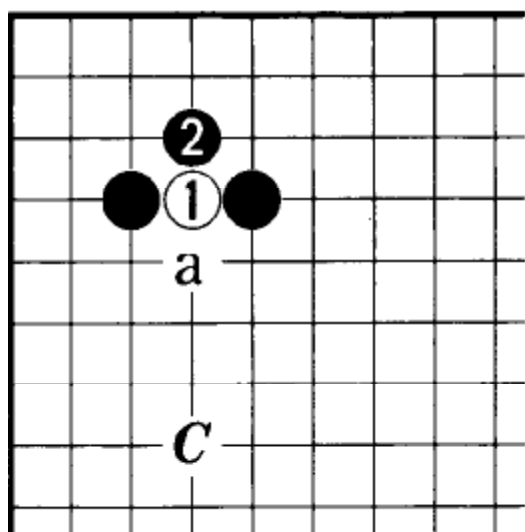
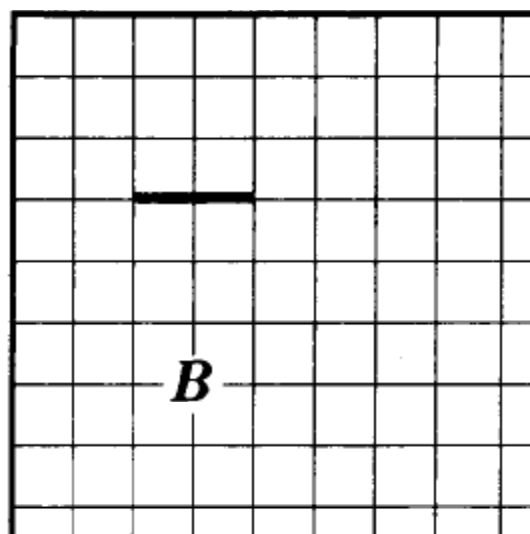
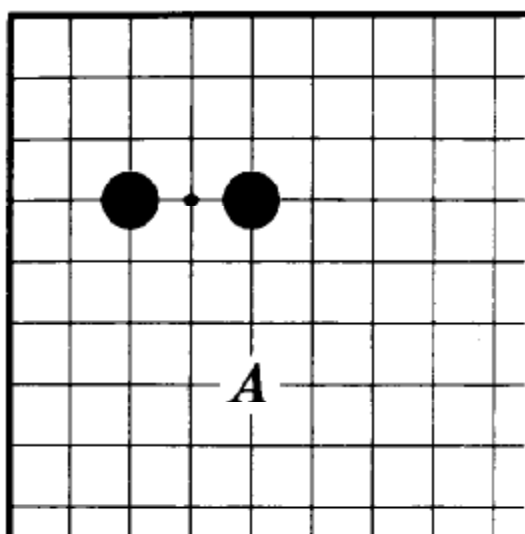


Вокруг точек-"хоси" (точки-звезды)

Мы теперь поняли, что действия в углах наиболее эффективны для образования территории. Спрашивается, с какой именно точки в углу начинать?

Чем помещаемый камень ближе к краю, тем лучше, для того, чтобы наилучшим образом использовать крайнюю линию или естественную пограничную линию. С точки зрения эффективности, однако, чем дальше от крайней линии помещаются ваши камни, тем шире территория, которую вы можете огородить. Это дилемма.

Всем известно, что точки пересечения вокруг точки -"хоси", то есть, точки вокруг ❶ на приведенной выше диаграмме являются наилучшими местами. Наряду с точкой -"хоси" точки пересечения от "a" до "d" на приведенной выше диаграмме также считаются одинаково хорошими точками, с которых лучше всего начать процесс ограждения территории.



Соединение прыжком через одну точку

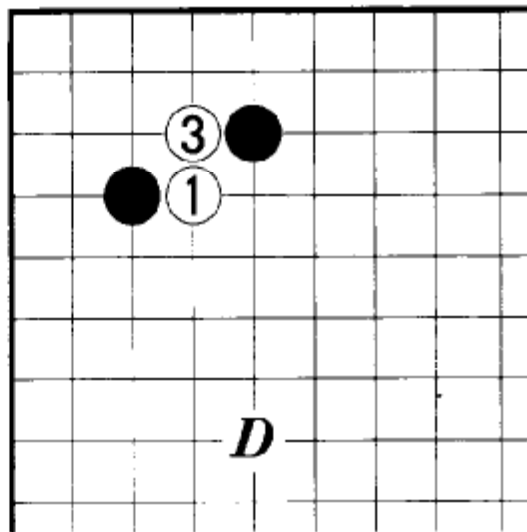
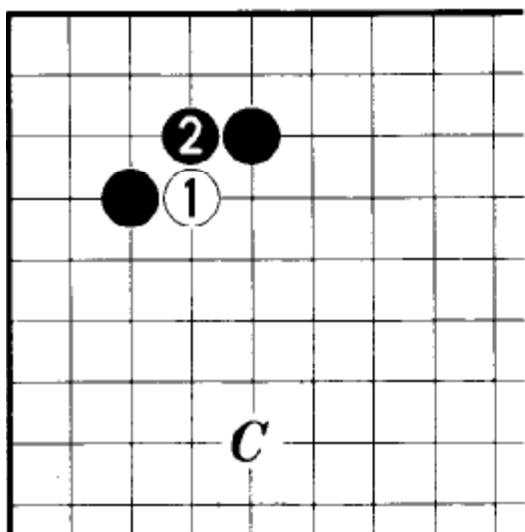
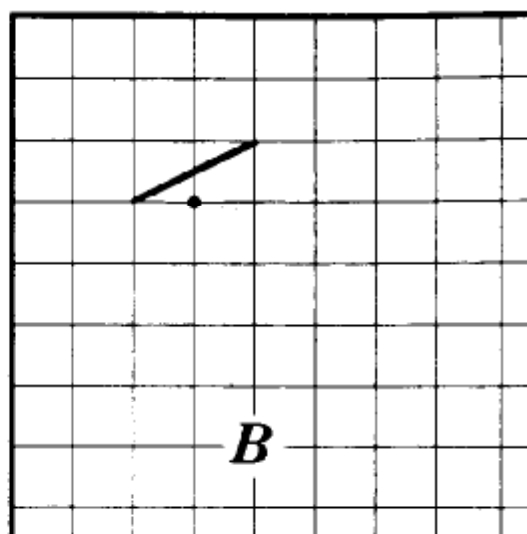
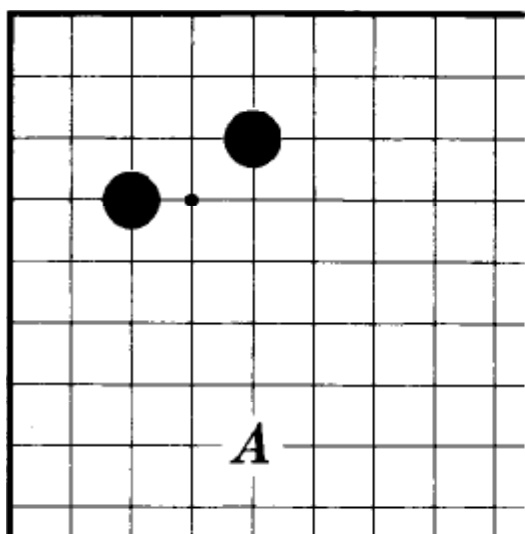
Некоторые говорят, что игра Го является состязанием в образовании линий из точек. Но если мы соединили бы каждую соседнюю точку на доске одну за другой, мы бы игнорировали принцип эффективности.

[A] Эта позиция называется “соединением прыжком через одну точку” и является самым основным техническим приемом, направленным на эффективность соединения камней сравнительно безопасным способом.

[B] Если мы проводим воображаемую линию на доске, прыжок через одну точку образует отрезок подобной пограничной линии.

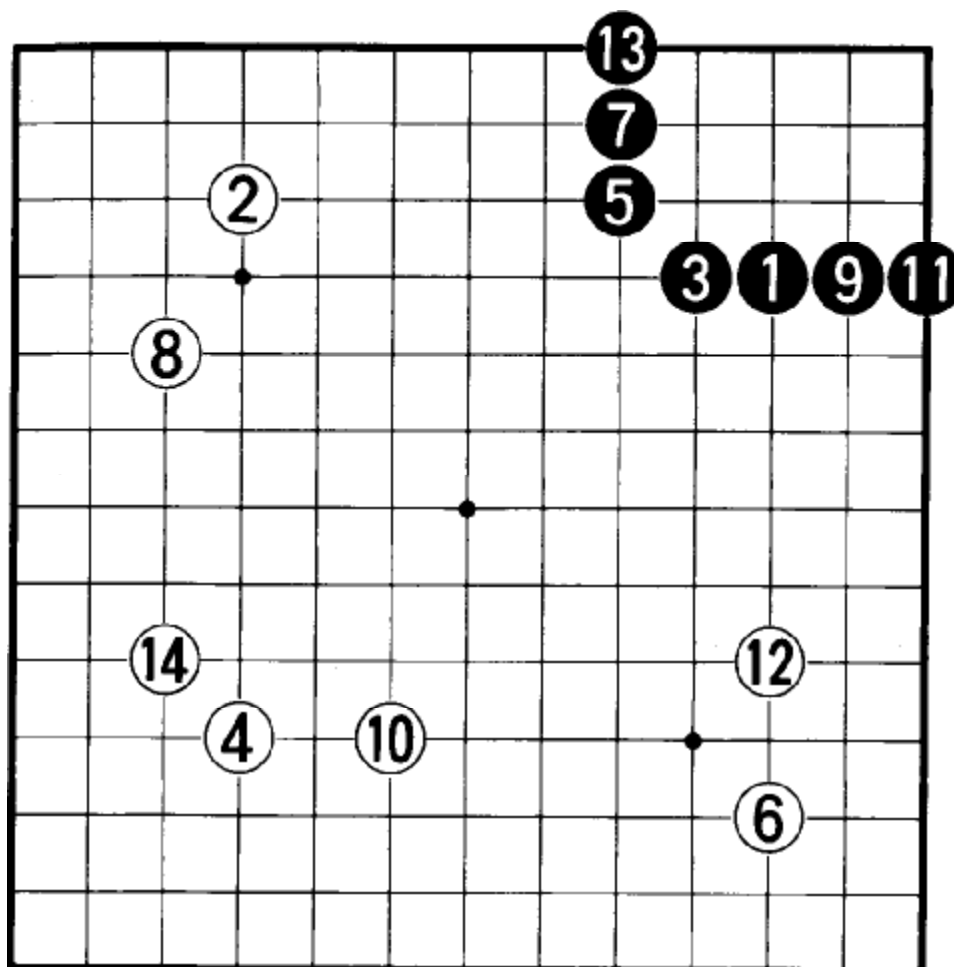
[C] Попытка к прерыванию соединения прыжком через одну точку, как это показано ходом ① на диаграмме, является несомненно рискованным предприятием. Черные делают ход в ② или “а” и загоняют Белый камень в положение “атари”, тем самым заставляя Белых сделать оборонительный ход.

[D] Если Белые занимают осторожную позицию угрозы пересечения ходом ①. Черные соединяют свои камни ходом ②.



Соединение “ конеобразным прыжком”

- [A] Эта форма называется “кэйма” или коневой формой, которая наряду с соединением прыжком через одну точку, считающимся наиболее безопасным, также является примером сравнительно безопасного соединения прыжком.
- [B] Воображаемая линия, проведенная по форме соединения конеобразным прыжком, представлялась бы так. Кажется, что караульные размещены вдоль по линии в основных пунктах с целью защиты территории от захватчиков.
- [C] Если Белые проверяют бдительность Черных ходом ①, Черные делают ход ②, чтобы отразить удар захватчика и сохранить оборонительную линию.
- [D] Игнорировать угрозу Белых и сделать ход где-либо в другом месте,— это для Черных, наверное, грубая ошибка, которая обойдется дорого. Оборонительная линия Черных будет разорвана ходом ③, оставляя два Черных камня в изоляции друг от друга. Караульные должны быть все время настороже.

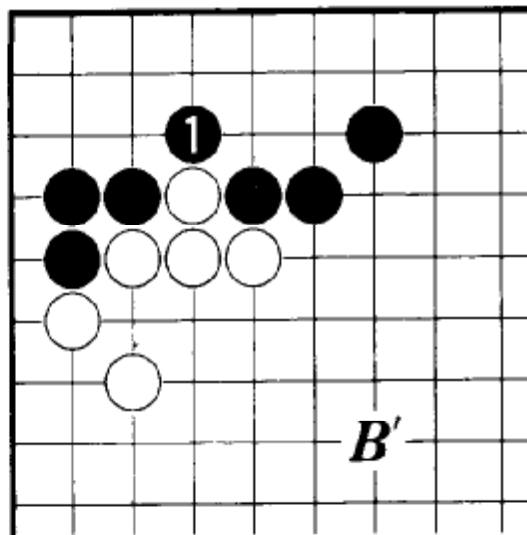
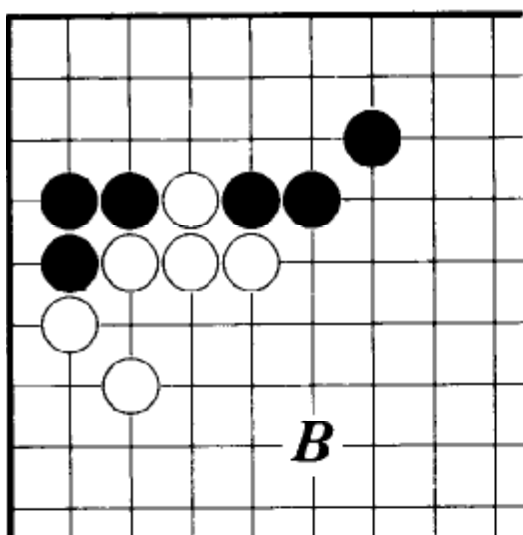
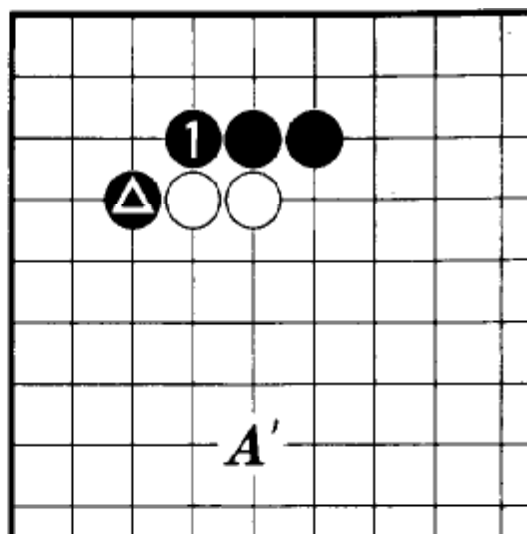
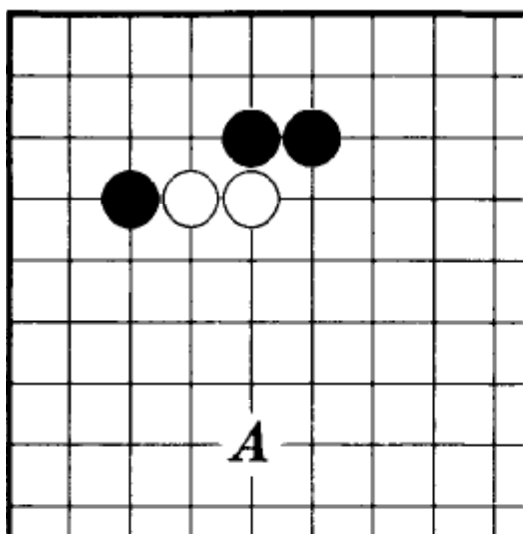


Различия в эффективности

Если реальная партия происходит таким образом, какой показан выше на диаграмме, можно предсказать тотальное поражение Черных, не дожидаясь действительного результата.

Ошибка Черных заключается в том, что они совершенно игнорируют принцип эффективности, начиная отделочную работу в самом начале состязания. Тем временем, Белые эффективно отмечают вехами границы участков целины. Черные несомненно должны взять пример с Белых, если первые хотят состязаться с последними в территориальном отношении.

Способы соединения прыжком не ограничены прыжком через одну точку и прыжком “кэйма”. Более сильные игроки могут свободно применять и более эффективные формы соединения.



Контрольное упражнение : Соединения прыжком

[A] Ход Черных. Какой ход безусловно необходим для Черных?

[B] Очередь Черных. Какой ход существенен для Черных?

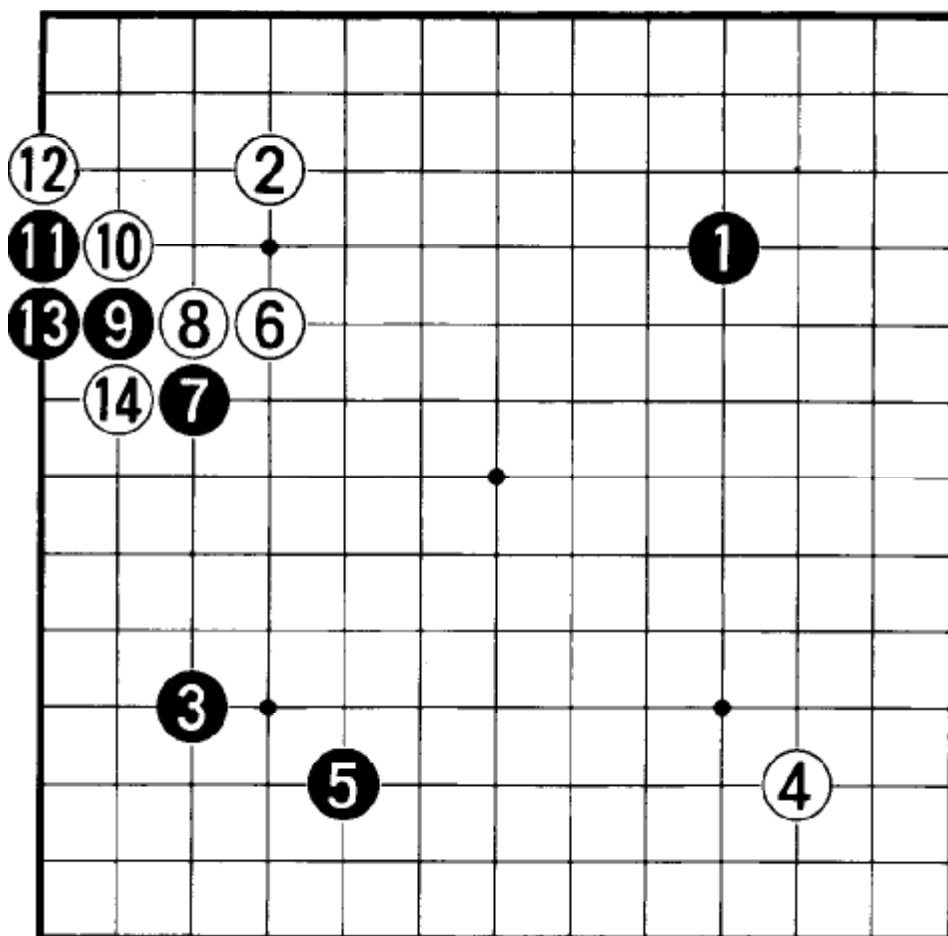
Ответы:

[A'] Черные должны сделать ход ❶ с тем, чтобы поддержать связь с Черным камнем со знаком . Ход Белых в той же самой точке разорвал бы связь Черных и нанес бы Черным сильный удар.

[B'] Черный ❶ единственно мыслимый ход.

ГЛАВА 3

Примерная партия между начинающими



**Диаграмма 1. Грубая ошибка в дебюте партии
(●1 - ○14)**

Здесь представлена действительно имевшая место партия, сыгранная между двумя начинающими. Они учились игре всего лишь около 1 месяца, но оба так полны энтузиазма, что уже сыграли более чем 50 партий.

Первые шесть ходов, вероятно изученных по учебному курсу, совершенно правильны. Вслед за тем во многих случаях, они проявили оригинальный талант.

Делая ходы ●7 и ●9, Черные пытались вторгнуться в верхний левый угол, поэтому естественно, что Белые защищали территорию ходами ○8 и ○10.

●11 был безрассудным ходом, который должен был бы быть сделан в 14 с тем, чтобы соединить ●7 и ●9. Следовательно, ○14 явился надлежащим ударом, отрезая три Черных камня, которые, попав в “атари”, не могли надеяться на спасение.

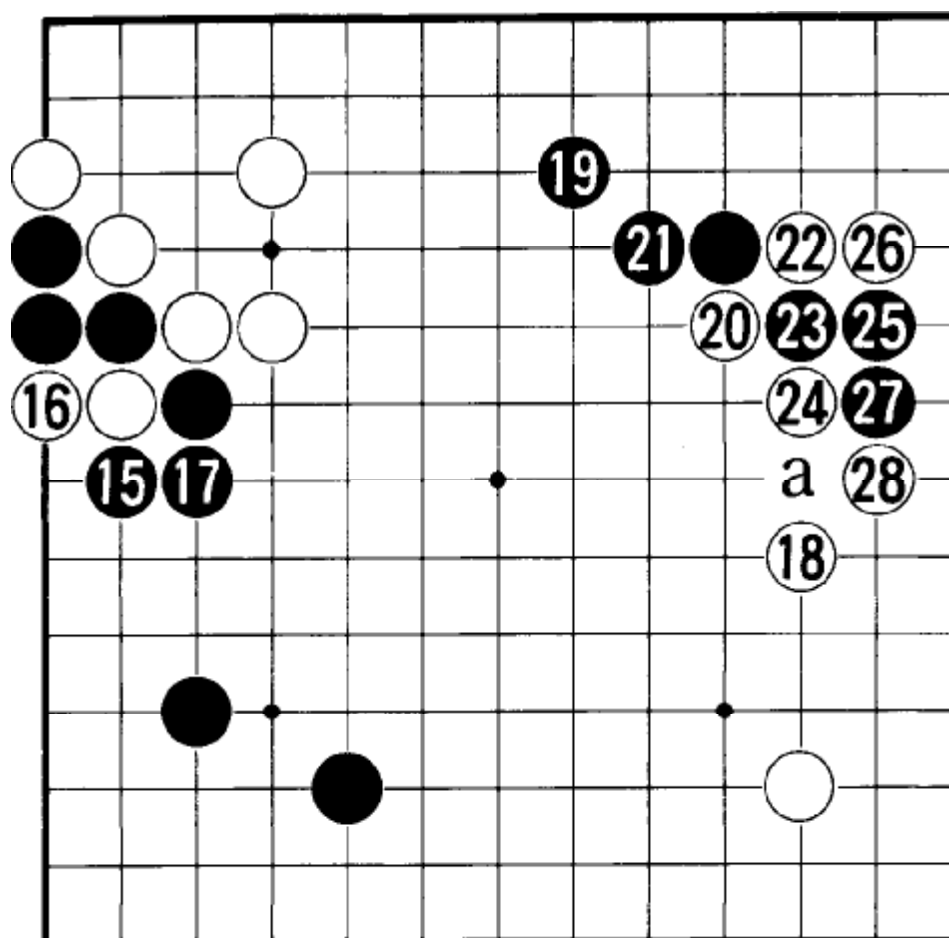


Диаграмма 2. Решительное пересечение (15 - 28)

Черные вынуждены были сделать ход **15** и примириться с потерей трех камней. На ходе **17**, который сделан для укрепления стены, первая стадия партии закончена, пока что инициатива остается в руках Белых.

Белый **18**, перепрыгивающий через две точки от камня в углу, в этом случае может рассматриваться как более продвинутый и эффективный ход, чем обычный прыжок через одну точку. Однако, следующий ход **20**, приведший к непосредственному соприкосновению с Черным камнем в углу, был скорее рискованным и неблагоразумным.

Черные сделали решительный ход, разрезая в **23**. Ввиду количества камней у обеих сторон в этом участке предполагалось, что Черные смогут добиться перевеса.

Белые совершили большую ошибку, делая ход **28**. Если Белые соединились бы в "а" вместо указанного хода, Черные были бы в затруднении, не зная, как справиться со сложной ситуацией. Находите ли вы причину ?

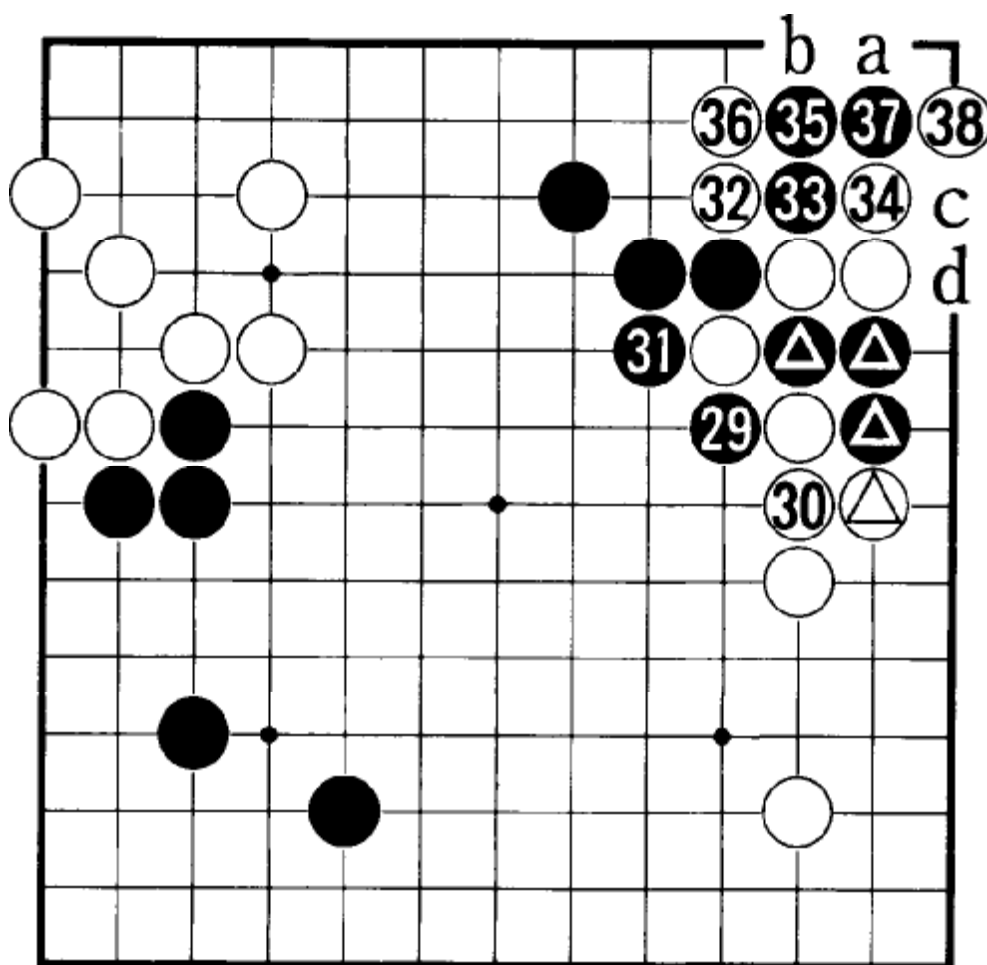


Диаграмма 3. Двойное “атари” (29 - 38)

Делая ход  на этой диаграмме, Белые намерены были жадно захватить три Черных камня со знаком , но Белые были так нетерпеливы, что не заметили губительной слабости своей позиции.

Когда партнер сделал ход 29. Белые тотчас же поняли свою ошибку, но было уже поздно. Два Белых камня попали в положение “атари”; один камень был спасен за счет соединяющего хода 30, но другой был взят в плен ходом Черных 31.

Тогда Белые, делая ход 32, попытались добиться живой формы в верхнем правом углу. Воодушевленные предшествовавшим успехом, Черные совершили смелое разрезание в 33. Последующие ходы от 34 до 38 привели к схватке с риском для жизни. Три Черных камня имеют две точки свободы, “а” “b”, тогда как три Белых камня тоже имеют две точки свободы, “с” и “d”. Какая сторона может теперь взять в плен камни противника?

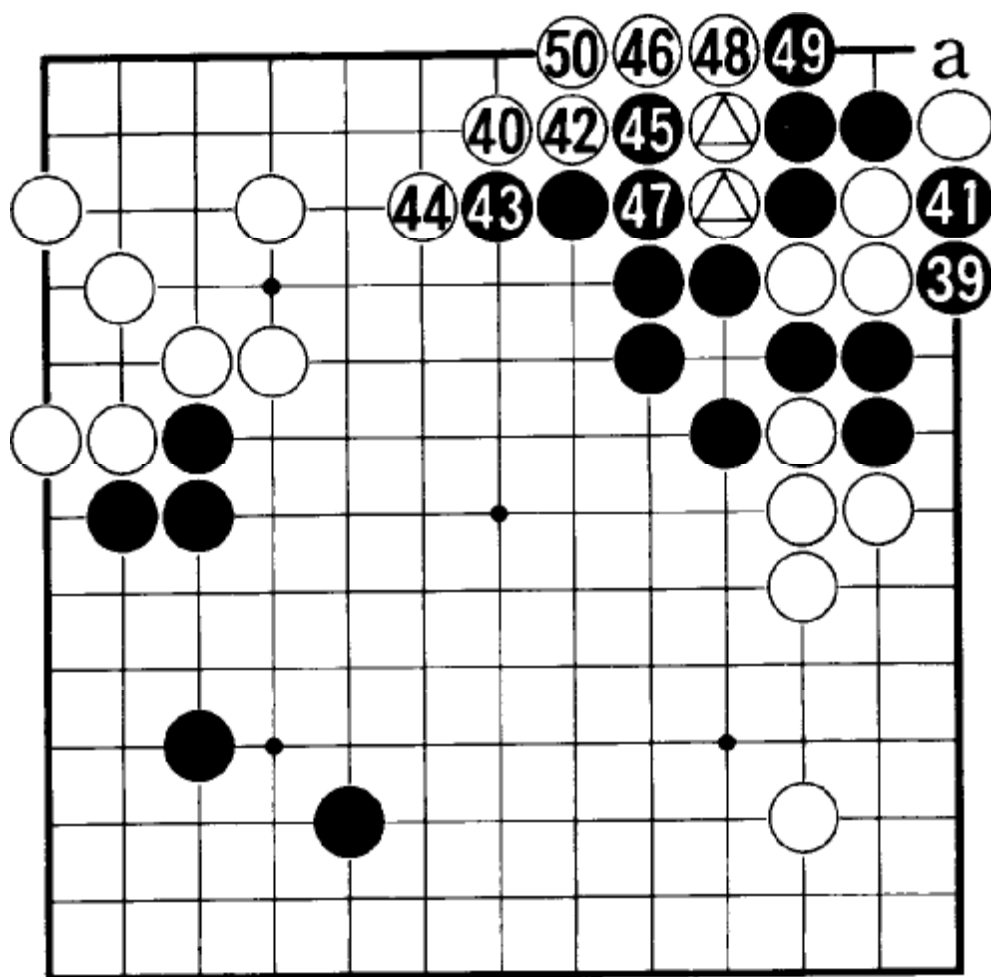


Диаграмма 4. Западня (39 - 50)

Три Белых камня заброшены в “атари” ходом Черных 39 до того, как Черные камни может постигнуть та же судьба. Даже если Белые соединили бы их, делая ход не в 40, а в 41, эти камни все равно были бы сразу же захвачены ходом “а”.

Белые захотели спасти, если это возможно, два камня со знаком , делая ход 40. Черные стремились обеспечить безопасность трем своим камням, но для Черных не было никакой необходимости спешно брать Белые камни ходом 41. Камни со знаком , кажется, спасены ходом 42.

Черные сделали необдуманный ход 45, но это был умелый ход. Если Белые сделали бы ход 47 вместо 46, это был бы самоубийственный поступок, загоняющий три своих камня в “атари”. Это так, но Белые все равно не могли спасти  даже ходом 46.

Белые попытались соединить те камни, о которых идет речь, ходом 48 в ответ на 47, а затем ходом 50 в ответ на 49, но Белые пока не могли ясно представить себе, что они попали в неизбежную западню.

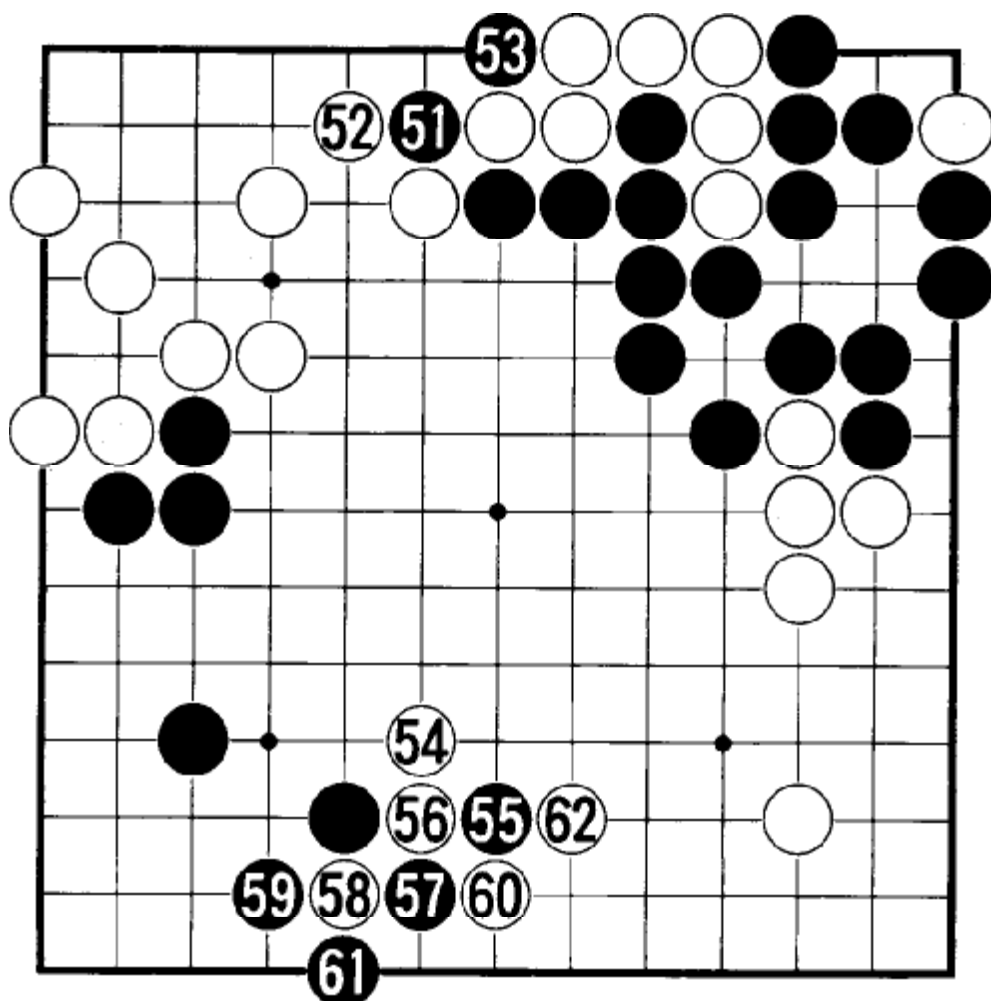


Диаграмма 5. Безупречная жертва (51 - 62)

Разрезающим ходом Черных **51** семь Белых камней были окончательно захвачены. После **53** ситуация на доске совершенно изменилась, и Черные получили непреодолимое преимущество над Белыми.

Белый **54** был бесцельным ходом. Белые должны были бы ходить в **55** с целью расширения своей территории. Прыжок Черных через одну точку **55** как раз перед камнем противника был рискованным ходом. Гораздо лучше было бы завершить укрепление обороны, делая ход в **56**.

Белые попытались прервать линию противника, и Черный **57** был единственным ходом, позволяющим еле-еле отстоять соединение.

Белый **58** был захвачен ходом Черных **59**, но Белые, делая отступающие ходы в **60** и **62**, загнали **55** в “атари”. В результате ход **58** оказался эффективным, как безупречная жертва.

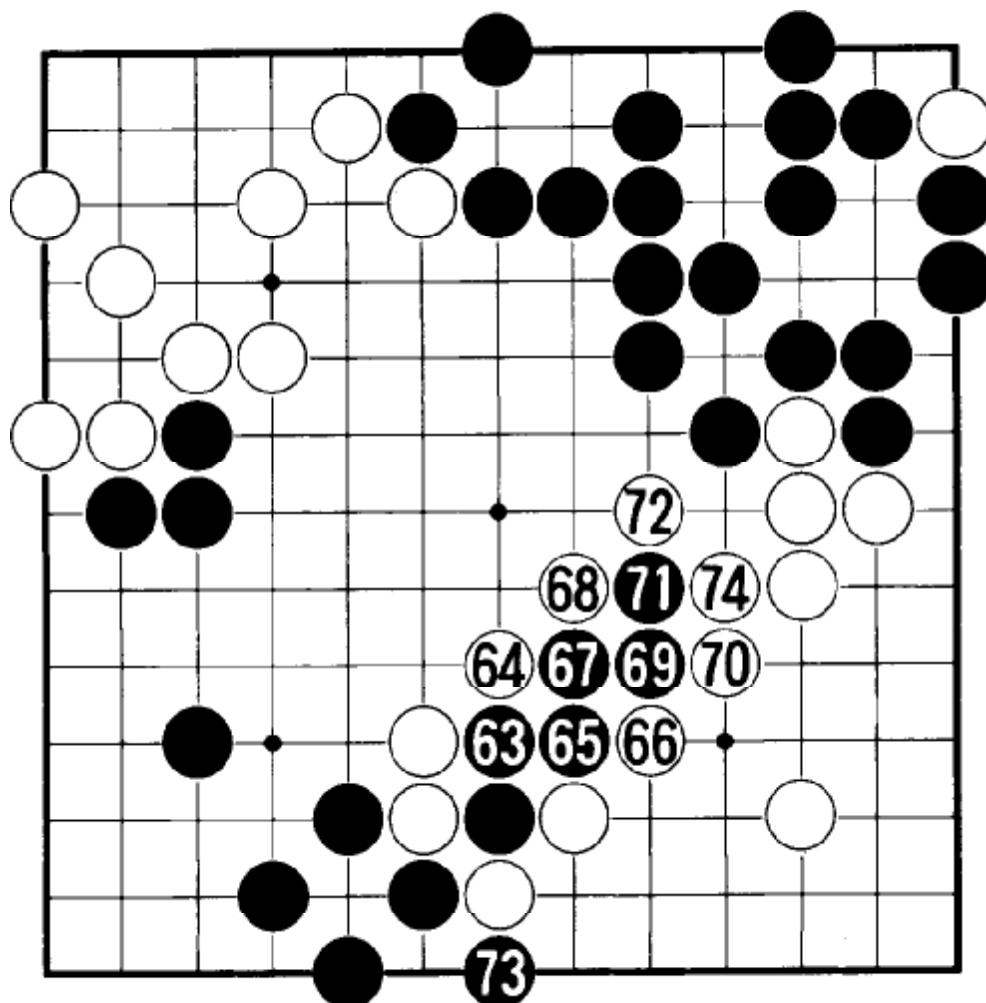


Диаграмма 6. Непредвиденное “Сичо” (63 - 74)

Когда Черные попытались уйти ходом 63, они совершенно не ожидали, что их камни будут захвачены в плен. Белые загнали Черные камни в “атари” ходами 64 и 66, заставляя Черных бежать по загзагообразному пути. К несчастью. Черные не смогли предвидеть, чем это кончится, и продолжили бегство, рискуя без достаточных оснований.

Результат был таков: после Белого 72 Черные камни не могли спастись бегством. Часто случается, что подобная неудача вызывает губительный результат. Вы должны всегда проявлять максимум энергии, чтобы определить последствия ваших действий.

Во всяком случае, в конце этой диаграммы ситуация изменилась в пользу Белых, и оба партнера должны были приступить к новому старту.

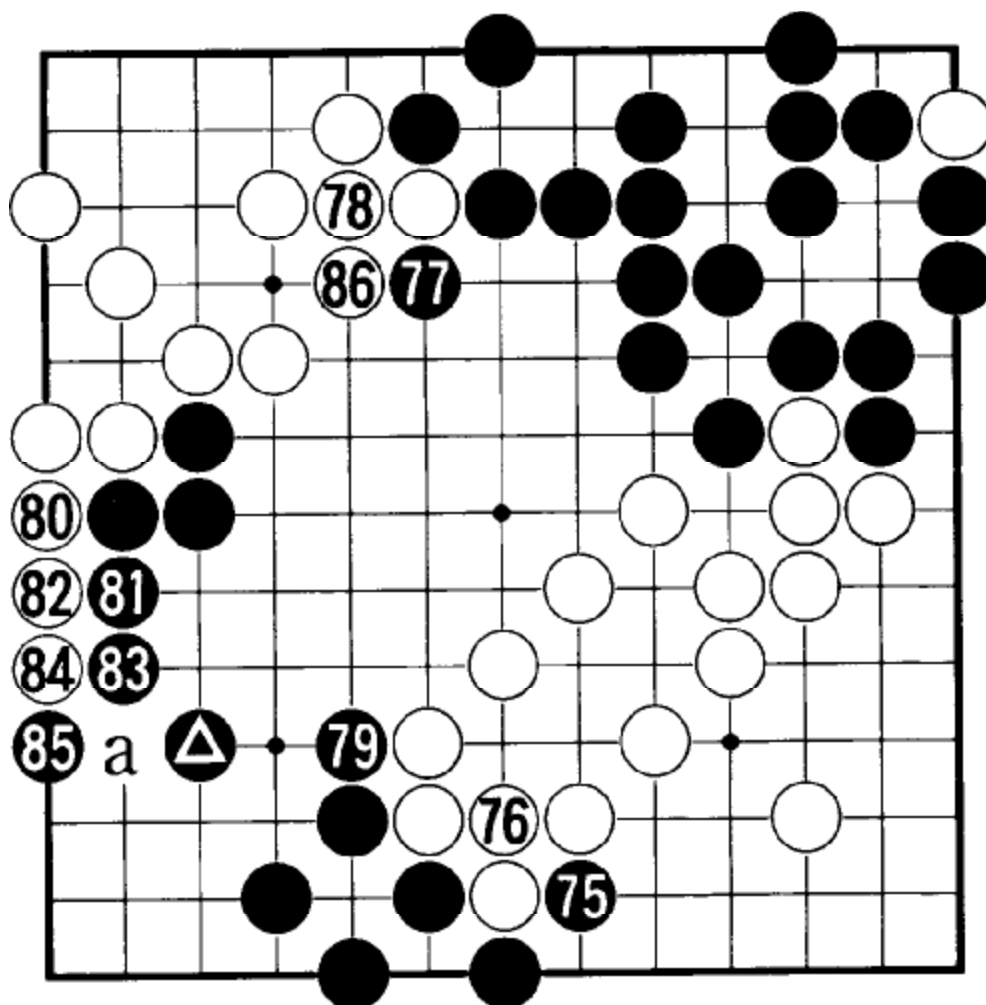


Диаграмма 7. Начало последней стадии партии (75 - 86)

Средняя стадия партии, очевидно, подошла к концу при разрешении “сичо”, что было показано на предыдущей диаграмме. Теперь партия приблизилась к последней стадии, в которой каждый партнер должен приложить усилия к окончательному оформлению своей территории. Вы должны хорошо помнить, однако, что даже в последней стадии борьба может вспыхнуть в любой момент.

Черный 75, загнавший Белый камень в “атари”, мог послужить основанием для более позднего вторжения в эту территорию Белых. Белые вошли в территорию Черных с крайней линии ходом 80. Если Черные попытались бы остановить это в точке 82, Белые разрезали бы в 81. Следовательно, для Черных совершенно неизбежно было отступить в 83 и преградить наступление противника в 85.

Так как Черный камень со знаком  находится в подходящем для обороны месте, разрезание Белым камнем в “а” не означало бы ничего, кроме самоубийства.

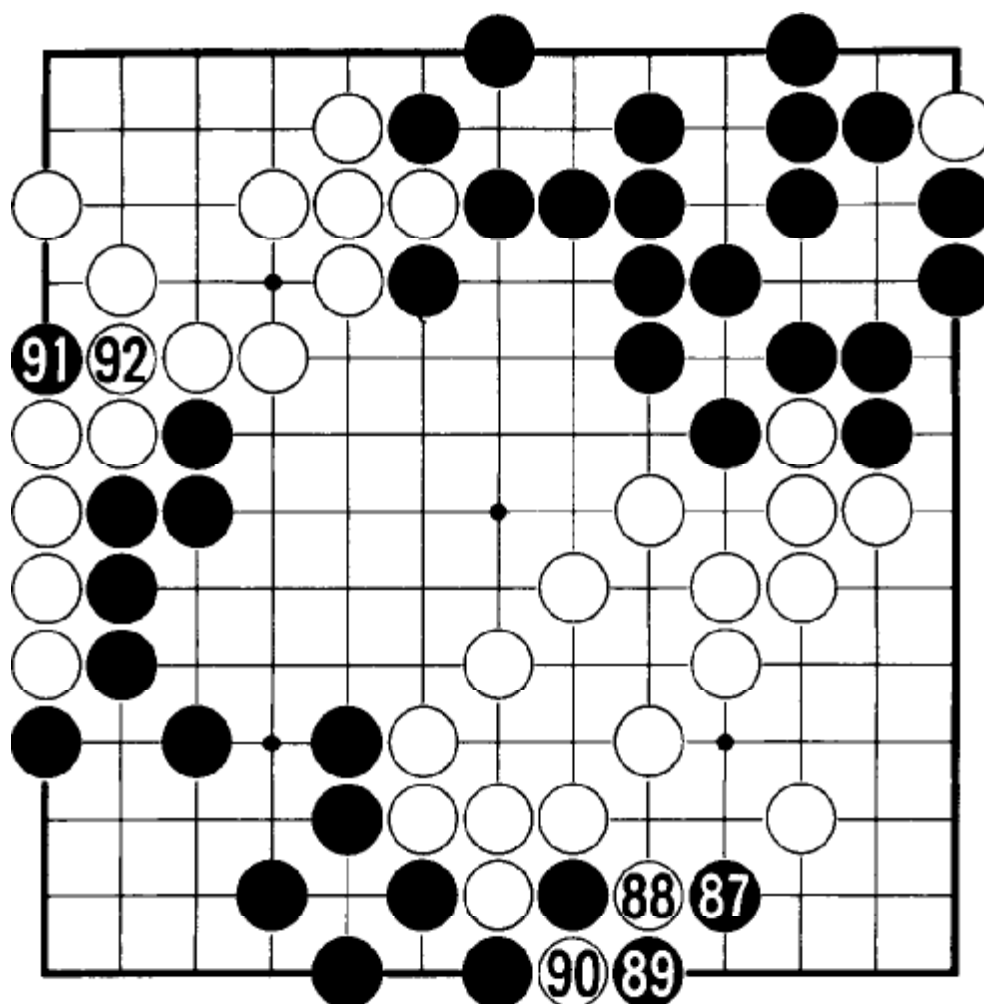


Диаграмма 8. Бой “Ко” (87 - 93)

Черные совершили попытку к второжению с помощью прыжка через одну точку **87**, но Черные были приведены в замешательство ходом Белых **88**, который загнал Черный камень в “атари”. Если Черные соединились бы в **90**, **87** был бы отъединен от остальных Черных камней. Перед лицом этой трудности Черные нашли подходящий способ отступления в бой “ко”, начало которого положено ходом **89**.

В соответствии с правилом “ко”, когда Белые взяли камень ходом **90**, Черные не могли немедленно взять Белый **90** обратно. Поэтому Черные сделали ход **91**, ставя пять Белых камней в “атари”; Белые вынуждены были сразу реагировать на это, соединяя **92**.

Не приходится и говорить о том, что Черные сделали ход **91** в целях взять обратно “ко”. (Подобного рода ход называется ответом угрозой на “ко”.) Вследствие этого Черные могли продолжать бой “ко”.

(Прим.: Ход **93** взял “ко”).

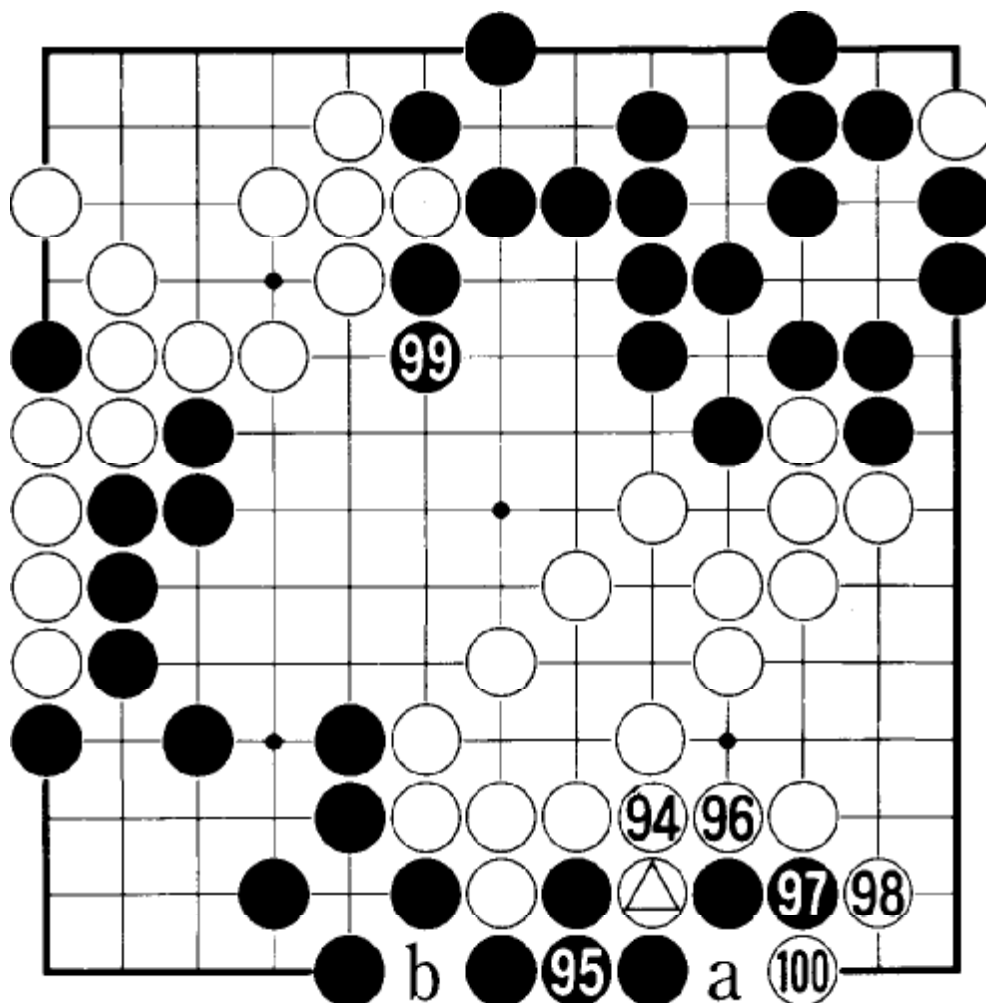


Диаграмма 9. Минутное ошеломление (94 - 100)

Белые также не могли немедленно взять “ко” обратно. Для того чтобы продолжить бой “ко”, Белые вынуждены были найти какой-либо эффективный ответ угрозой на “ко”. Однако, имея в виду большой ущерб, причиняемый потерей камня со знаком , который сейчас находится в положении “атари”, Белые отказались от боя и соединились в 94. Тогда Черным посчастливилось также соединиться в 95. Следовательно, бой “ко”, показанный на предыдущей диаграмме 8, закончился в пользу Черных.

Белые сделали ход 100 и загнали два Черных камня в “атари”. Черные хотели было соединиться в “а”, но на минуту были ошеломлены. Если Черные поступили бы так, семь Черных камней были бы взяты в плен ходом Белых в “b”. Ретроспективно Черным лучше было бы соединиться в “а” вместо хода 99.

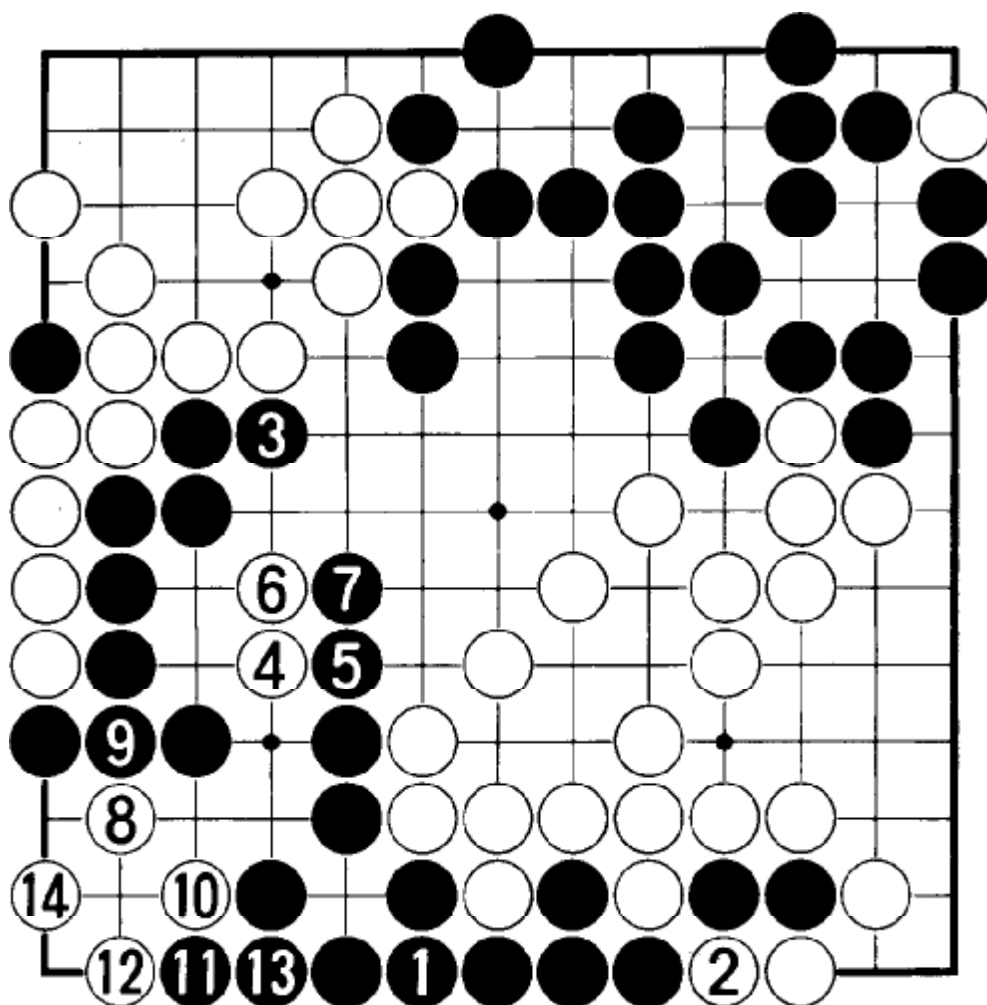


Диаграмма 10. Вторжение в территорию (101 - 114)

Два Черных камня должны были неизбежно быть взяты ходом Белых ②. Теперь оба партнера вовлечены в ряд стычек с целью отметить вехами границы неопределенного пространства около центра.

Белый ④, - это, наверное, Белым изменило обычное искусство, так как камень был изолирован и оставлен одиноко, когда Черные сделали ход ⑤. Хотя Белые попытались спастись бегством, делая ход ⑥, он только увеличил потери Белых, так как эти два белых камня не могли бежать после Черного ⑦.

Белые своими ходами ⑧ и ⑩ намерены создать живую форму внутри территории Черных. С точки зрения здравого смысла, кажется, почти невозможным осуществить это на такой маленькой площади, окруженной такими крепкими стенами.

После 14 Белые, кажется, могли думать, что им удалось образовать два глаза. Как вы думаете?

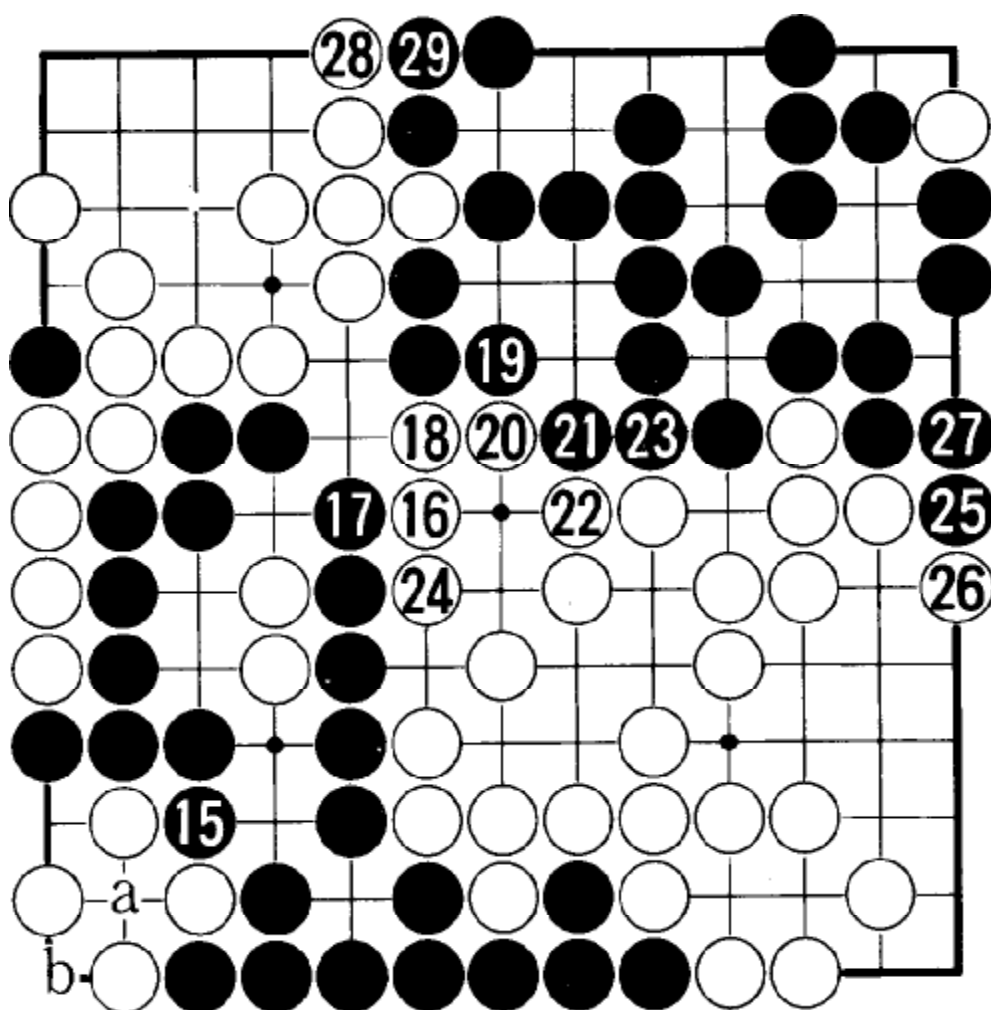


Диаграмма 11. Конец партии (115 - 129)

Черные сделали ход **15** и пригрозили захватом Белого камня. Если он был бы соединен в точке “а”, эта группа Белых камней имела бы только один глаз в “b”. Короче говоря, стремление Белых к существованию внутри территории Черных было сломлено, как это и предполагалось.

Теперь партия вступила в последнюю стадию. Посредством ходов от **16** до **24** оба партнера состязались в завоевании небольшого свободного участка вокруг центра и чуть расширили свои территории.

Партия закончилась на ходе Черных **29**. На этой диаграмме вы можете убедиться в том, что границы каждой территории полностью установлены, хотя там осталось несколько точек “дамэ”, или нейтральных точек.

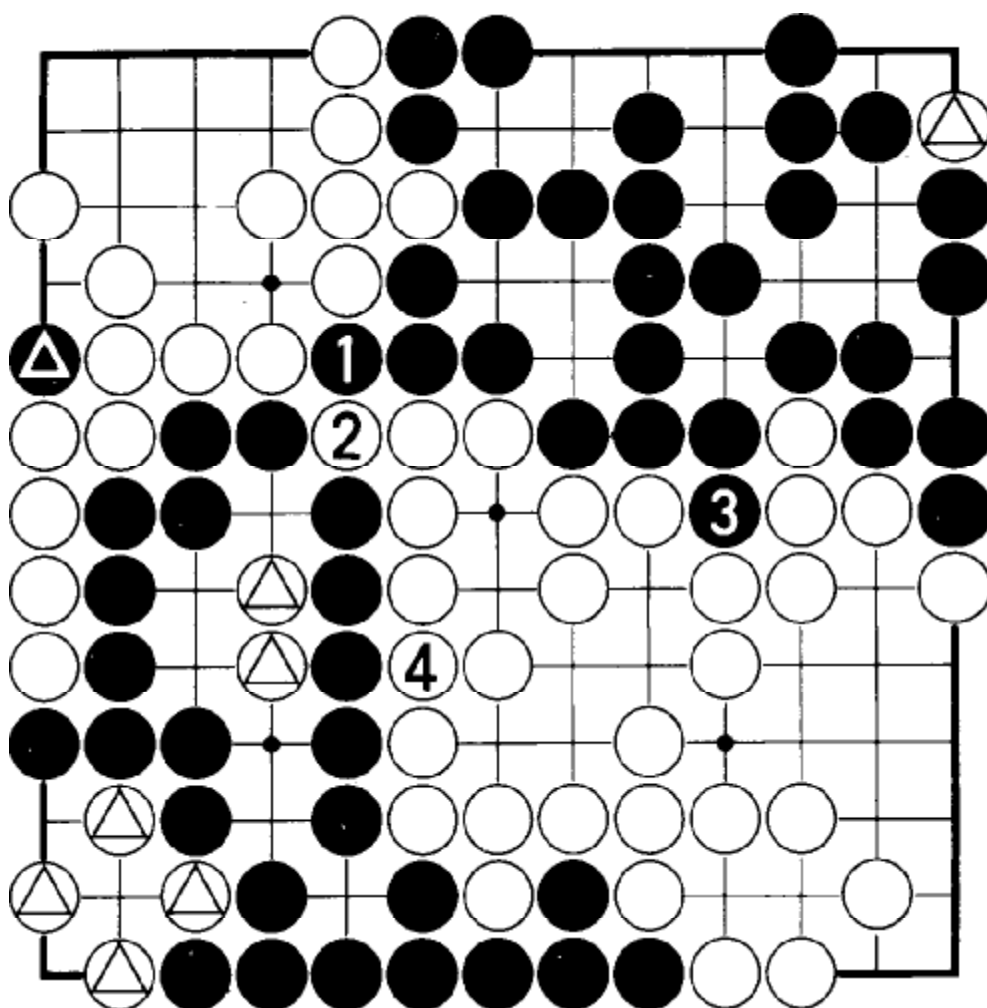


Диаграмма 12. Границы, нейтральные точки и мертвые камни

После того как каждый партнер убедился в том, что больше не может быть какого-либо стоящего хода, оставленные на доске нейтральные точки должны быть заполнены камнями. В противном случае при конечном подсчете неупорядоченные границы могут привести к путанице. Которая из обеих сторон заполняет нейтральные точки, — это не имеет значения, но для каждой стороны благоразумно ходить по очереди.

Эта диаграмма показывает процесс, в котором все нейтральные точки были заполнены ходами от ❶ до ❹. Само собой разумеется, что Черные камни со знаком ⬤ и все Белые камни со знаком △ являются пленными, или погибшими камнями.

Конечный подсчет каждой территории может быть произведен в соответствии со способом, изложенным в странице 70 во Главе 2. В этой партии Черные победили с преимуществом в 4 очка.

ГО

САМАЯ ПЛЕНИТЕЛЬНАЯ В МИРЕ ИГРА

ТОМ 2

ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ



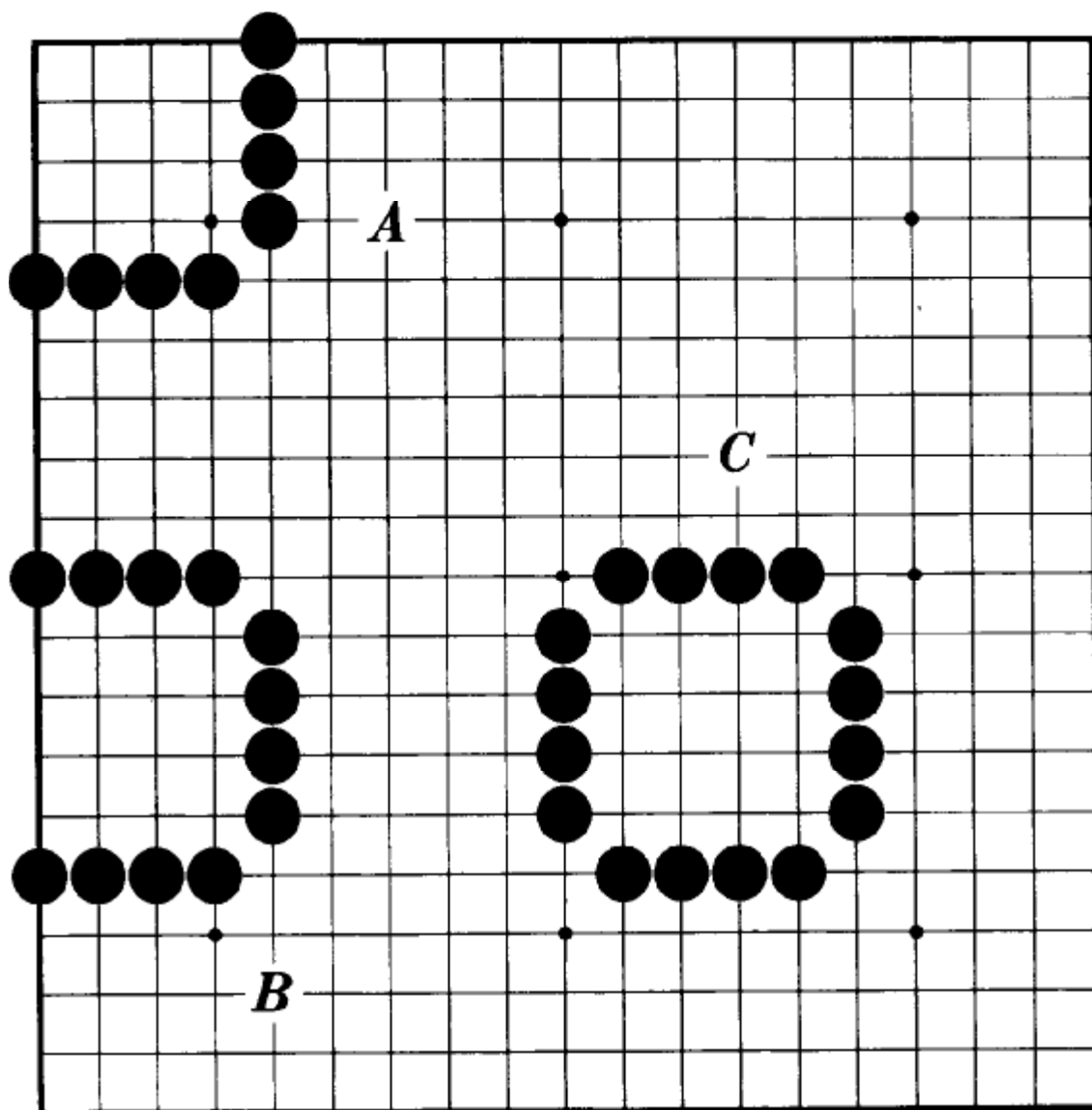
НИХОН КИИЧ

ГЛАВА 1

“Фусэки”- Начальная стадия

“Фусэки” является начальной стадией, в которой ваши цели формулируются с точки зрения будущей территории. Каждый партнер отмечает вехами части доски, в результате чего достигается распределение сил.

Важное соображение должно быть направлено на расстановку камней в тех точках, где легко может быть создана территория, а также на управление большей площадью целинной земли, чем у противника. Это предоставит вам раннее преимущество в партии.



1. Третья и четвертая линии

Как использовать край доски

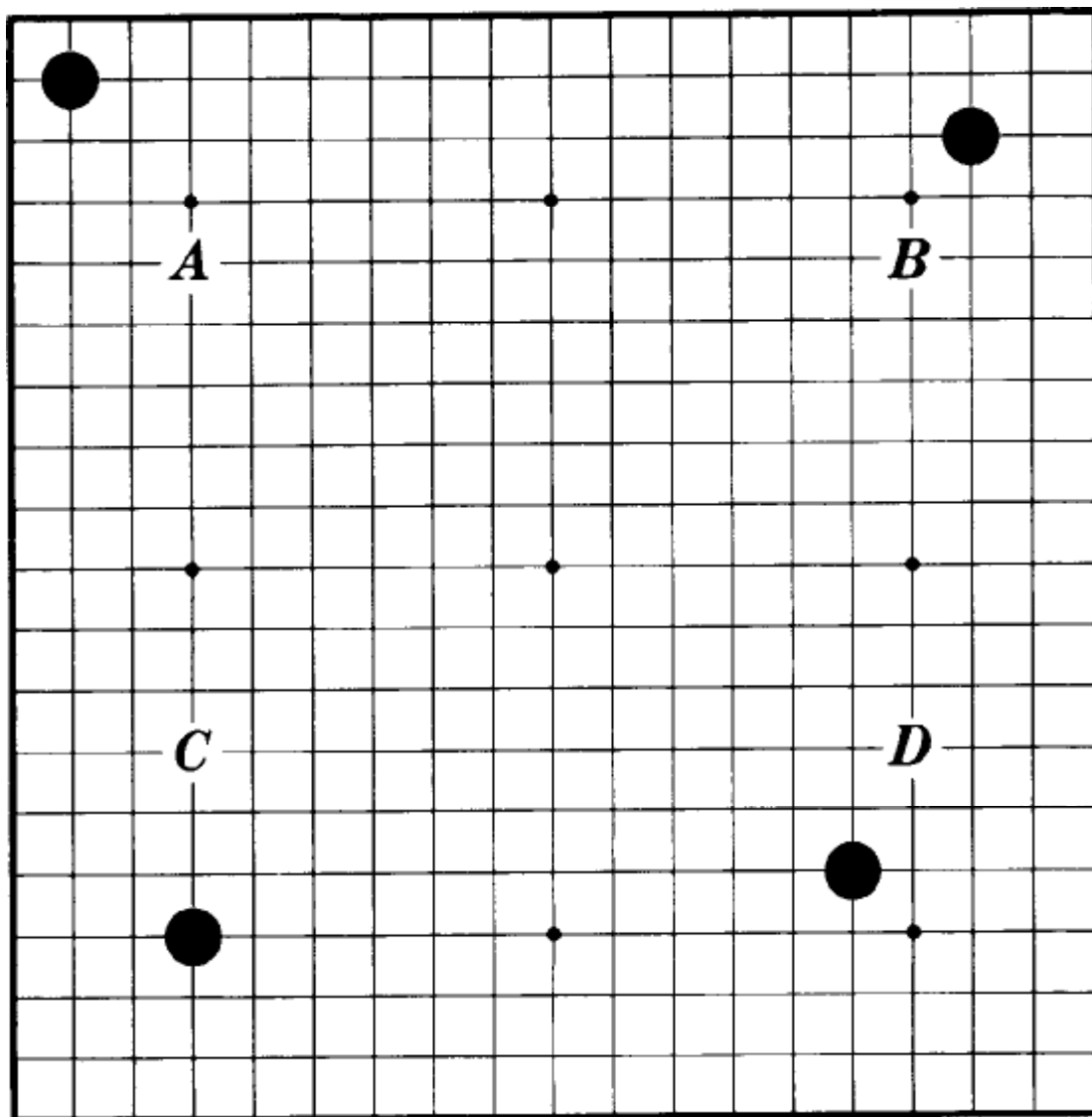
Территория наиболее эффективно может быть создана в углах. При сравнении количества камней, требуемых для создания одинаковой по площади территории с 16 очками в разных частях доски, мы имеем:

[A] (в углу) 8 камней,

[B] (в стороне) 12 камней,

[C] (в центре) 16 камней.

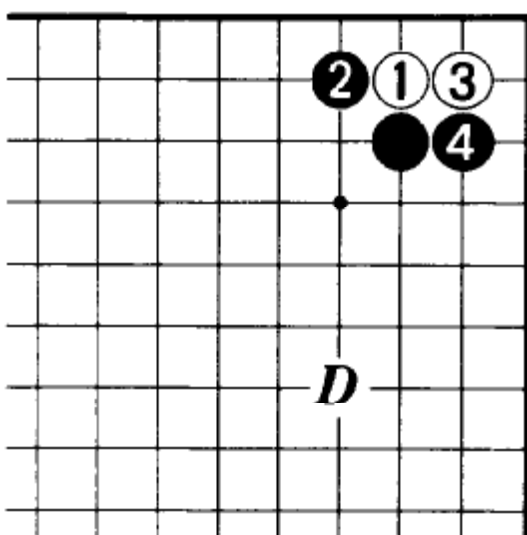
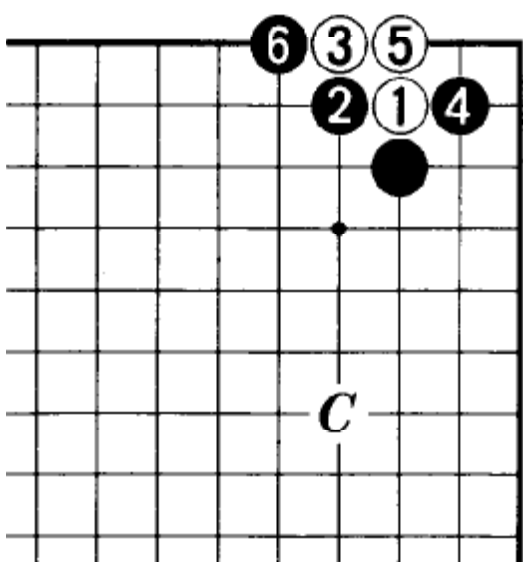
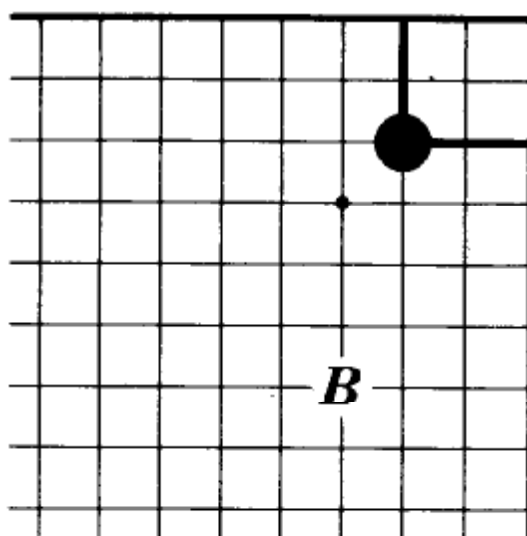
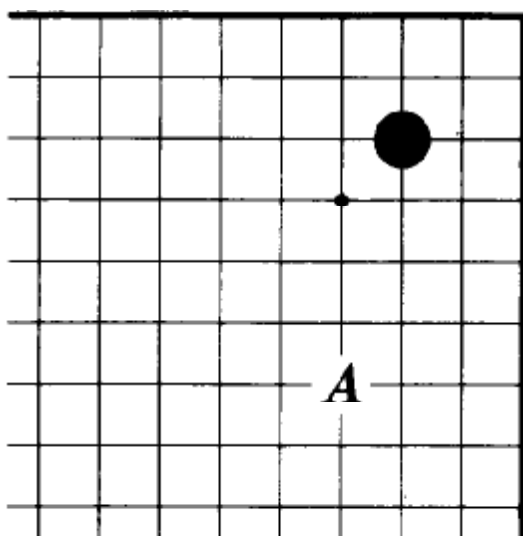
Из этого сравнения ясно, что эффективное формирование территории предполагает использование края доски. Следовательно, “фусэки” (расстановка камней на начальной стадии) начинается с оккупации незанятых углов.



Выбор в углу

Первый шаг в “фусэки” придает особое значение предъявлению прав на угловые территории. Наиболее подходящим способом достижения этой цели считают сделать первый ход на третьей или на четвертой линии.

- [A] Камень, помещенный в точке пересечения вторых линий, огораживает кое-какую территорию, но это слишком мало и неэффективно.
- [B] Этот камень находится в точке пересечения третьих линий и, по-видимому, обеспечивает довольно солидную площадь территории.
- [C] Точка пересечения четвертых линий. Здесь может создаваться территория на один размер шире, чем предыдущий пример.
- [D] Точка пересечения пятых линий. Здесь пытаются создать более широкую территорию, чем основанная на четвертых линиях территория, но эта точка слишком далека от угла доски, и потому пространство трудно будет закрепить.



Сан-Сан: Точка 3-3

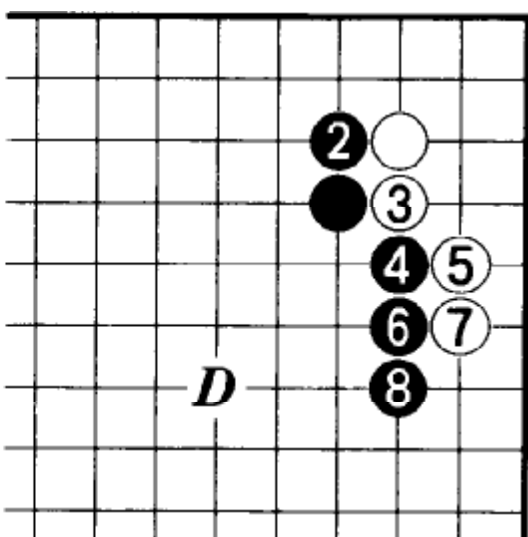
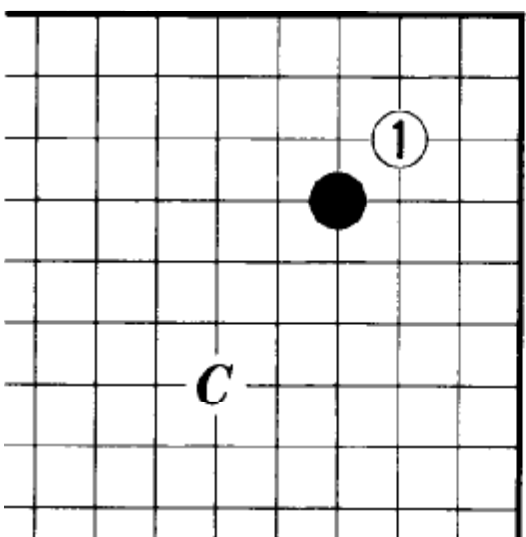
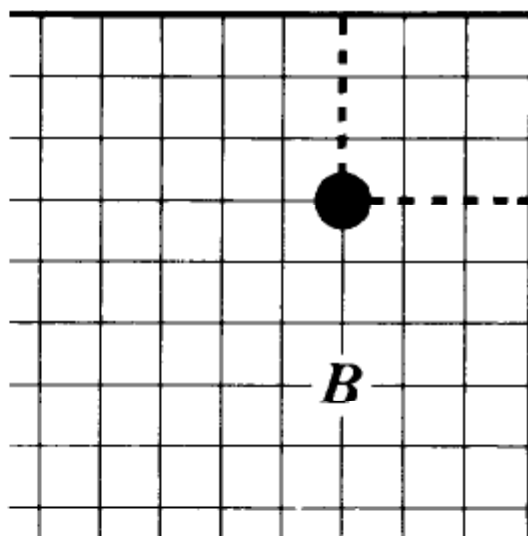
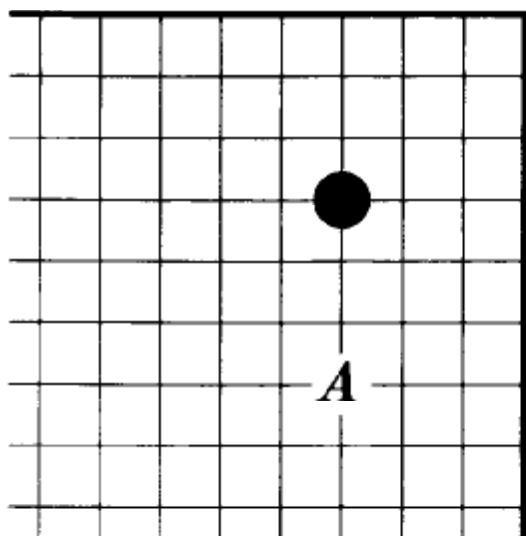
Третья и четвертая линии служат основными линиями для создания территории, но имеют разные характеристики. Например, легче можно создавать территорию, используя третью линию, потому и она называется “линией территории”, тогда как четвертая линия обычно служит источником сильного влияния и называется “линией влияния”.

[A] Это угловое место называется “сан-сан”.

[B] Камень на третьей линии силен в связи с краями доски. Делая ход в “сан-сан”, можно уже предполагать, что гарантирована территория, окруженная проведенной на диаграмме линией.

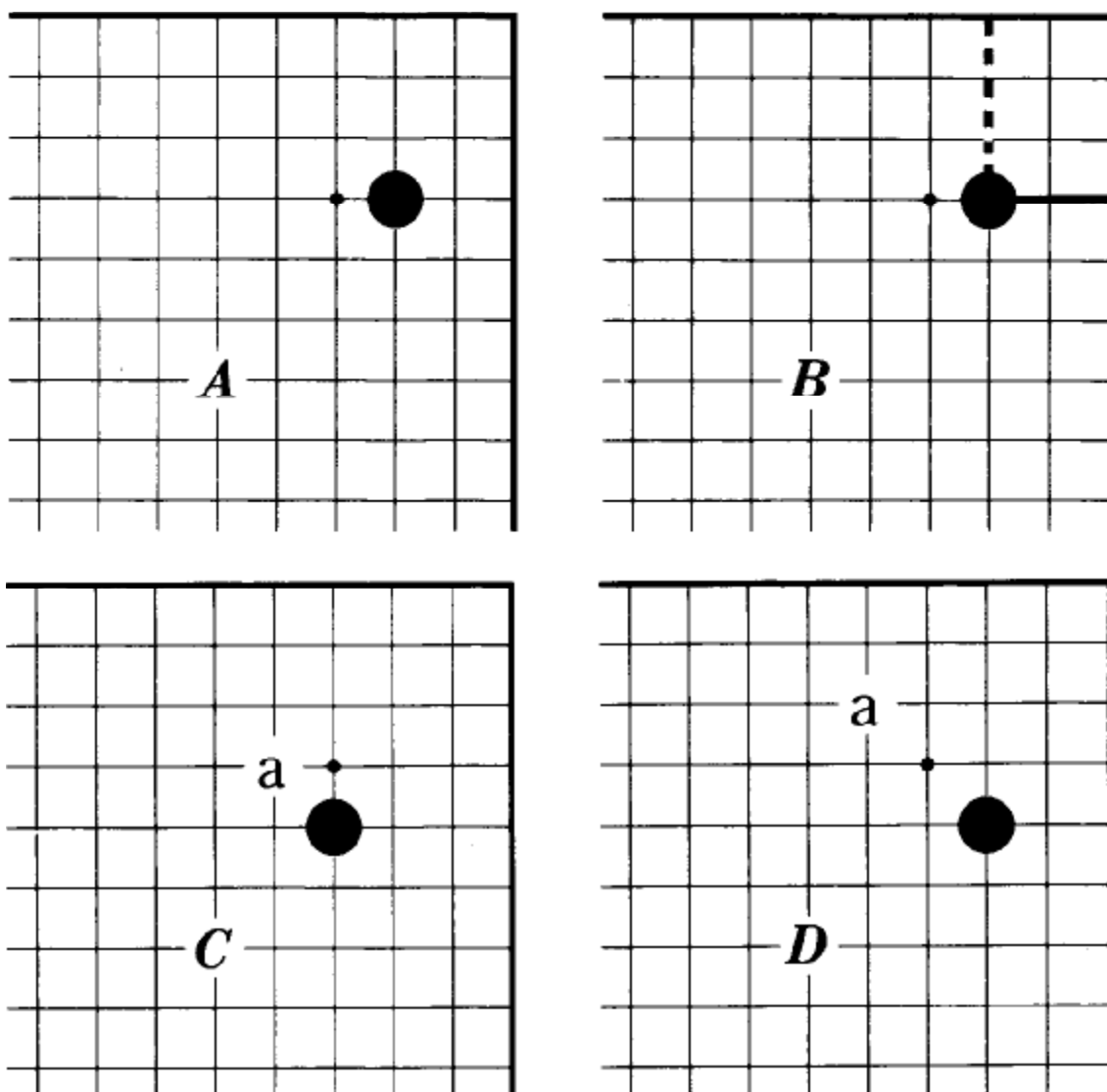
[C] Любое такое вмешательство, как Белый ①, - безрассудство. Черные преграждают его в ②, и Белые камни не могут выломать Черное ограждение. Последовательность до Черного ⑥ иллюстрирует провал Белых.

[D] Если Белые пытаются сделать ход в ③ после Черного ②, Черные обрекут Белых на гибель ходом ④, и последним будет бесполезно продолжать свою попытку выжить.



“Хоси” (звезда): Точка 4-4

- [A] Точка, где пересекаются четвертые линии, называется “хоси” или “звездой-точкой”.
- [B] Когда камень находится в “хоси”, линии, проведенные от этой точки к краям доски, показывают широкое пространство неприступности, но по сравнению с пространством, образованным камнем в “сан-сан”, очертания первых слабее и содержат в себе больше щелей.
- [C] Если, например, Белые вторгаются в ①, этот Белый камень не может быть взят в плен.
- [D] Поочерёдные ходы от ② до ⑧ являются лишь одним примером, в котором угол превращается в территорию Белых. Это, однако, не означает невыгоду Черных, так как силы и влияния, приобретенные Черными за счет ходов от ② до ⑧, несомненно не меньше, чем территориальная польза Белых в углу.



”Комоку”: Точка 3-4

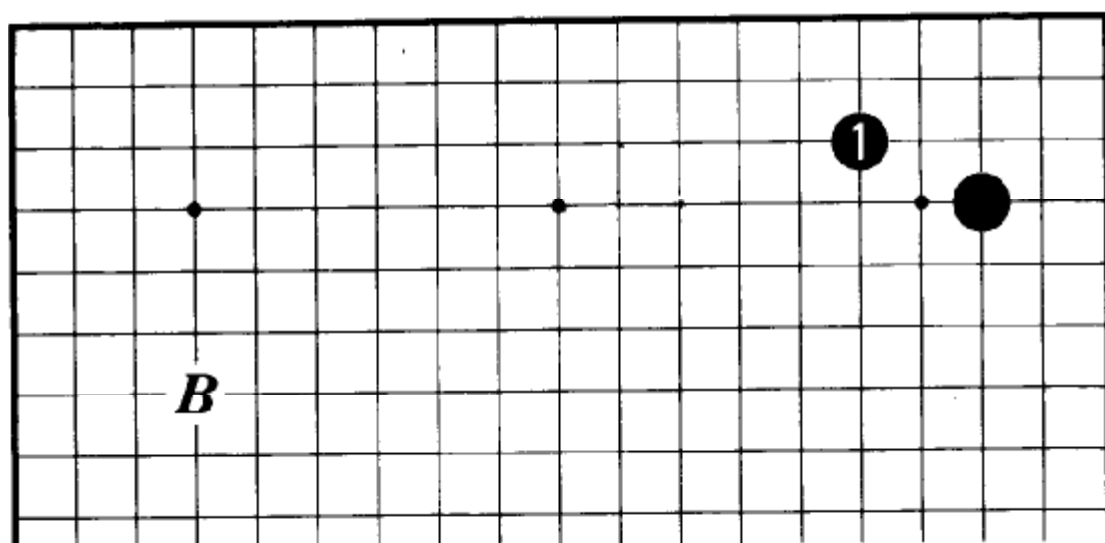
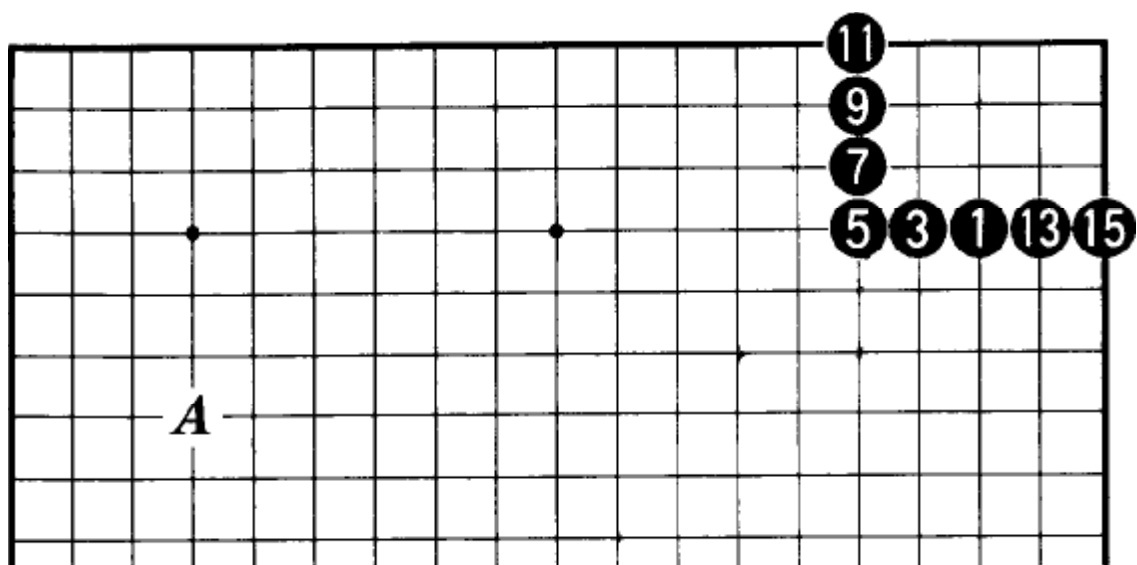
[A] “Комоку” является точкой пересечения четвертой линии с одного края и третьей линии с другого края. Точно так же как точка “хоси” или точка “сан-сан”, “комоку” тоже служит хорошей точкой для создания базы, на которой образуется территория.

[B] В случае “комоку” возможность создания территории более велика в стороне, более близкой к краю (т.е. сторона, где “комоку” находится на третьей линии с края). Это показано на диаграмме сплошной линией и пунктирной линией.

Три точки для заявления прав на неоккупированные углы, которые выше рассмотрены нами, то есть “сан-сан”, “хоси” и “комоку” находят самое широкое применение, но вы также должны знать еще два места - “Такомоку” (точка 5-4) и “мокухадзуси” (точка 5-3).

[C] “Такомоку” (“а” то же самое).

[D] “Мокухадзуси” (“а” то же самое).



2. Как огораживать территорию

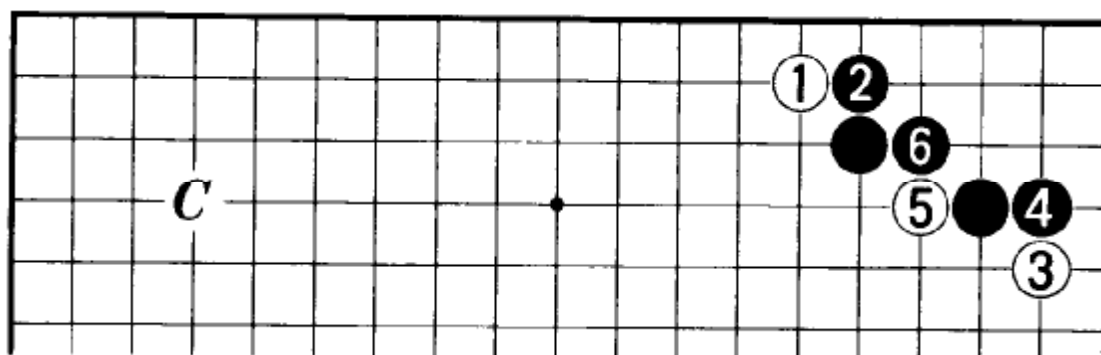
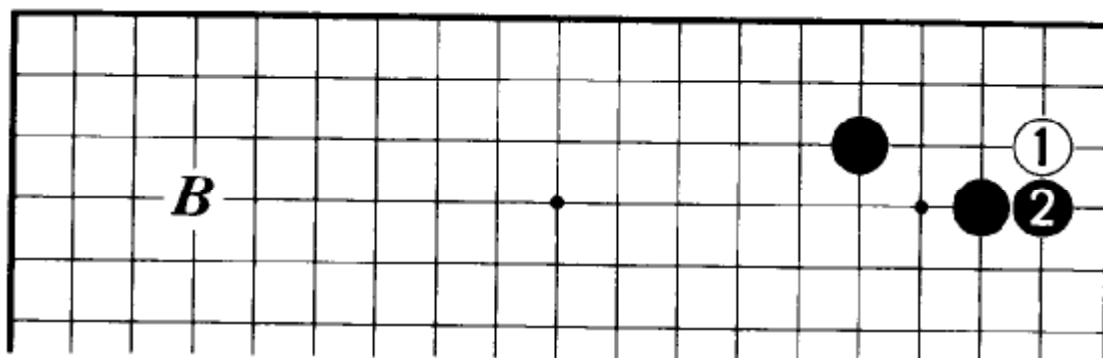
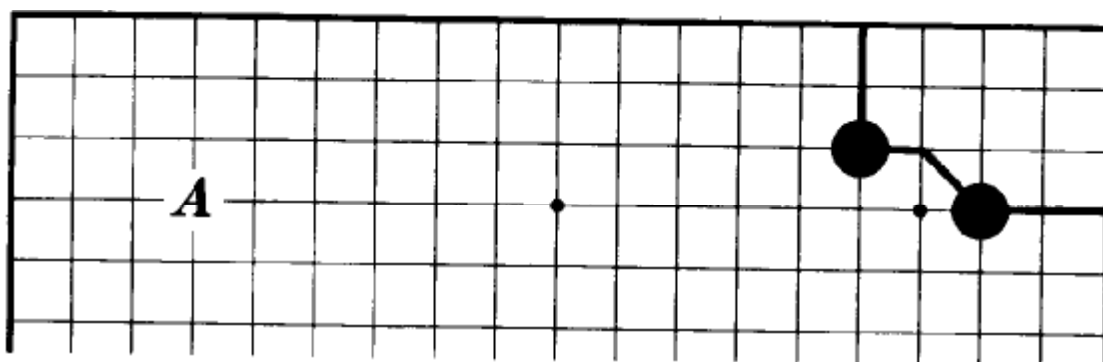
Оккупировать существенную точку

В этом параграфе речь идет о том, как образовать территорию после сделанного хода в углу.

[А] Чрезмерно неэффективно делать ходы от ③ до 15 после ① для того, чтобы окружить территорию в углу.

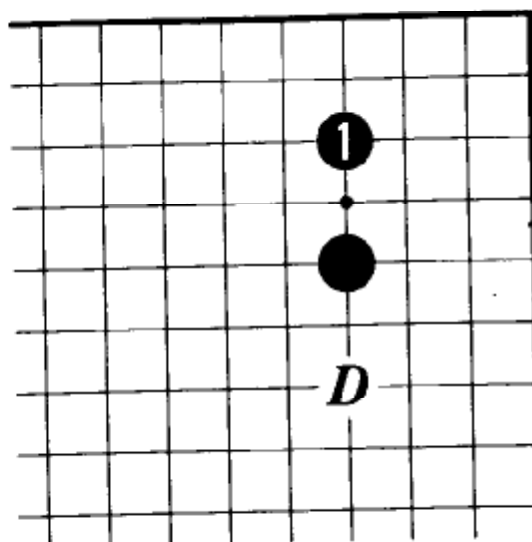
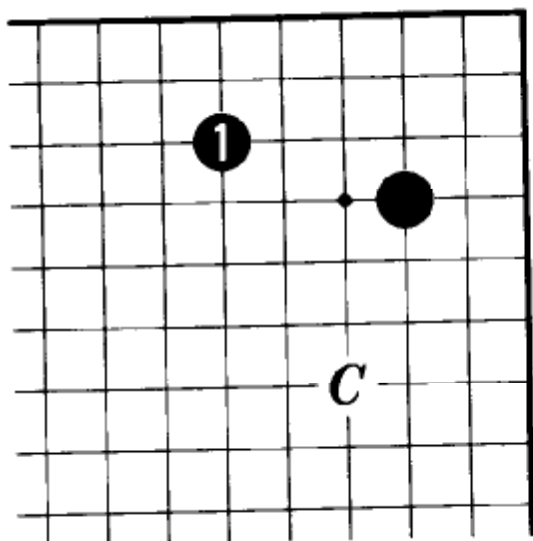
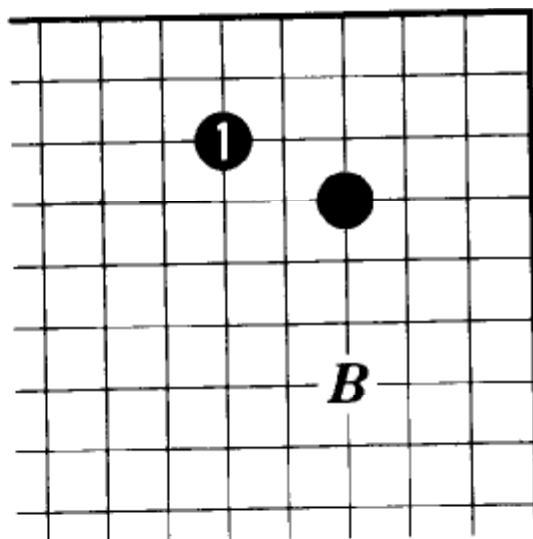
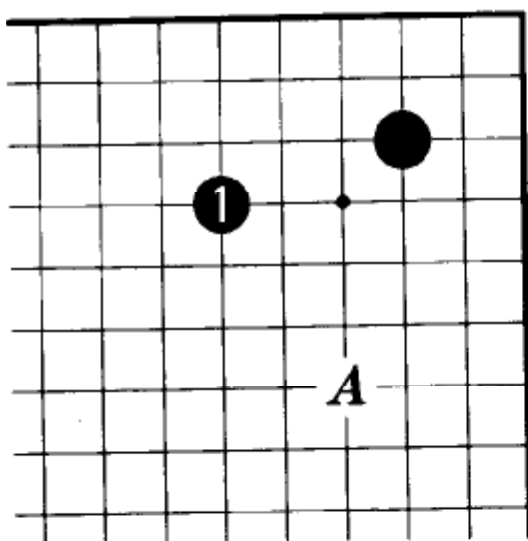
“Фусэки” является стадией, где оба партнера соревнуются друг с другом в своих силах, так что обнесение территории стеной должно быть оставлено до тех пор, пока не будут заняты существенные точки.

[В] Используя камень, помещенный уже в “комоку”, Черные ходом ① делают только наброски очертания своей территории в углу. В течение процесса “фусэки” это считается достаточным для ограждения угла. Играющие теперь обратят свое внимание на разработку других пространств на доске.



Оформление территории

- [А] При помощи двух камней в углу, оккупировавших ключевые точки, которые называются формой “кэйма” (т.е. соотношение камней аналогично с ходом коня в шахматах), Черные уже претендуют на территорию внутри очертания, проведенного на диаграмме. Нет необходимости немедленно завершать эту линию, пока противник не попытается вторгнуться.
- [В] Например, для Белых безрассудно впрыгнуть внутрь таким ходом, как ①. Это объясняется тем, что, когда Черные отвечают на него ходом в ②, Белый камень будет окружен Черными и будет лишен возможности выжить в сложившейся обстановке.
- [С] Какая-либо благоразумная атака может производиться с наружной стороны такими ходами, как Белые ①, ③ и ⑤, но Черные спокойно реагируют на них ходами ②, ④ и ⑥ с целью препятствовать вторжению противника и тем самым завершают свое угловое очертание. Территория образуется вот таким образом.



Ограждение угла

Возможно получить какую-нибудь территорию в углу, делая один ход, но оспариваемо, какую именно большую территорию будет создавать один камень.

Однако, если первый камень используется как опорный пункт и к нему прибавляется еще другой, то появляется более надежное очертание территории.

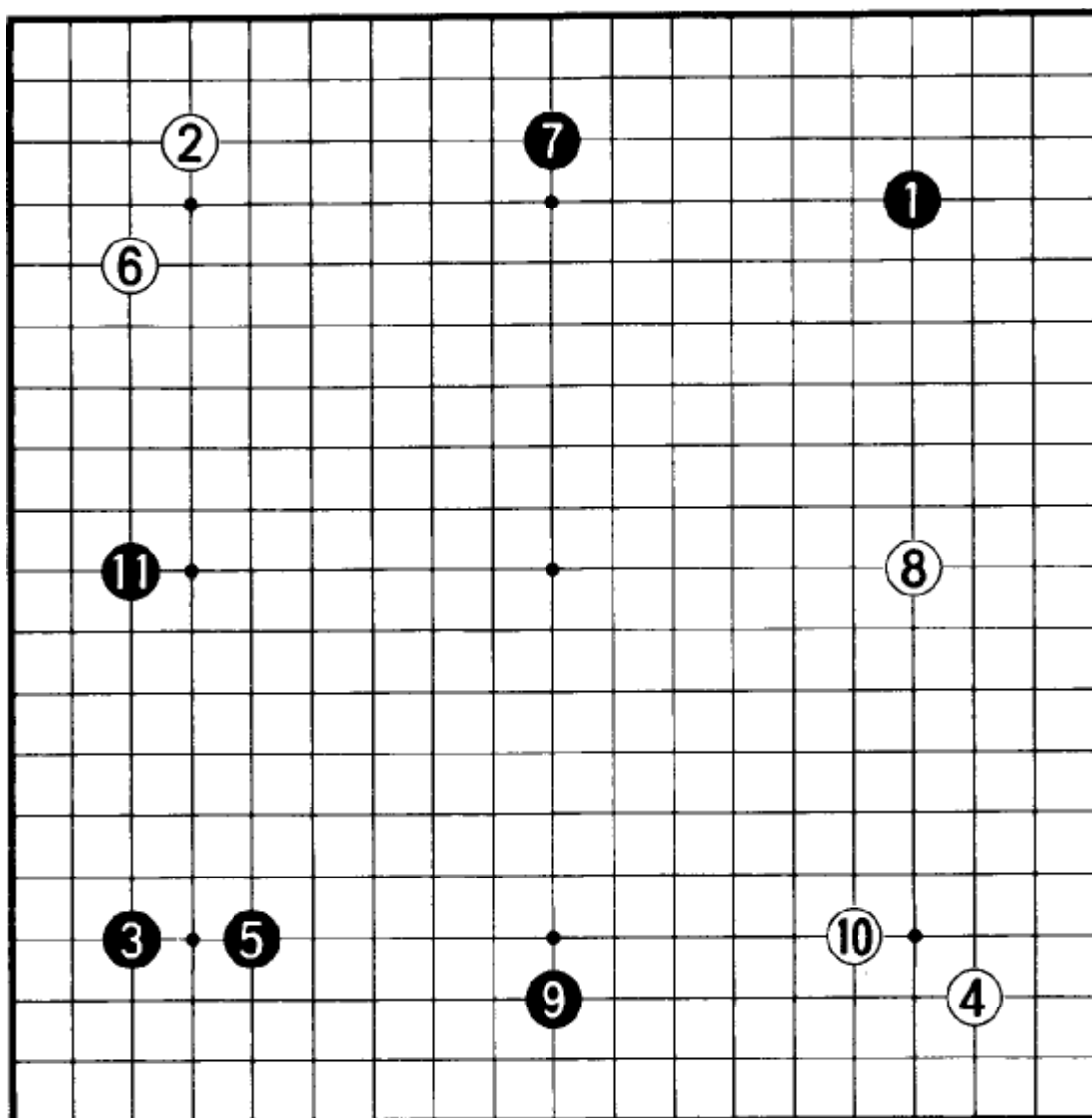
[A] Это форма после еще одного хода, прибавленного к “сан-сан”.

[B] Если другой камень прибавляется к “хоси”, то очертание территории в углу значительно расширяется.

[C] Укрепление “комоку”.

[D] После “такамоку” еще один камень прибавляется к нему для ограждения угла.

В каждом случае показан только один пример, но на самом деле существуют много вариантов ограждения угла.



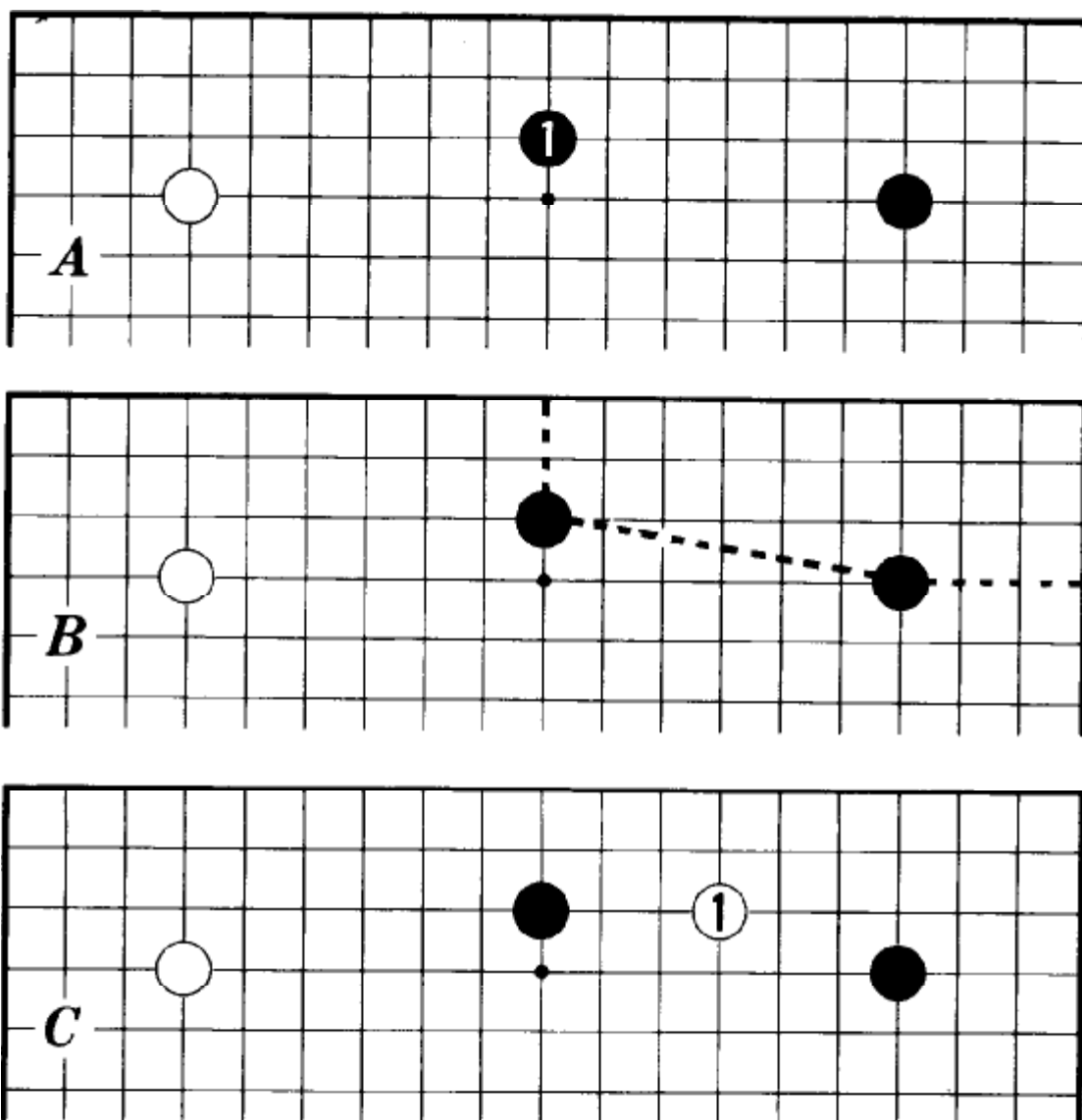
3. От угла вдоль стороны

Развертывание (“Хираки”)

После занятия углов, партнеры продолжают развивать позиции вдоль сторон. Это правильный порядок “фусэки”.

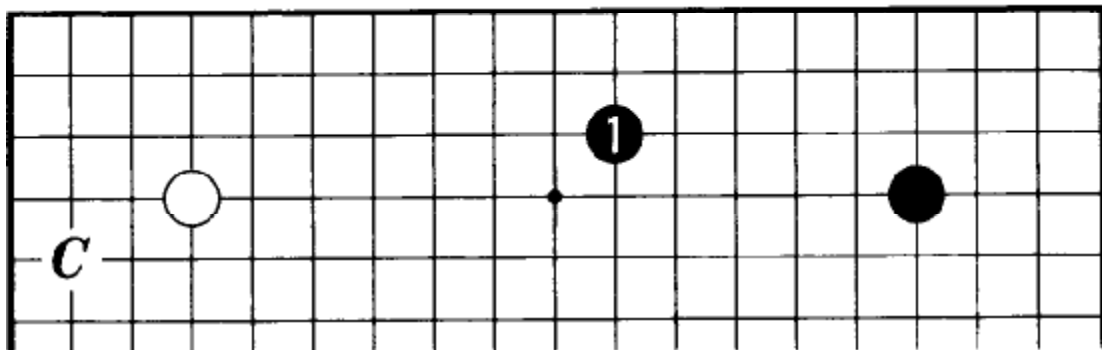
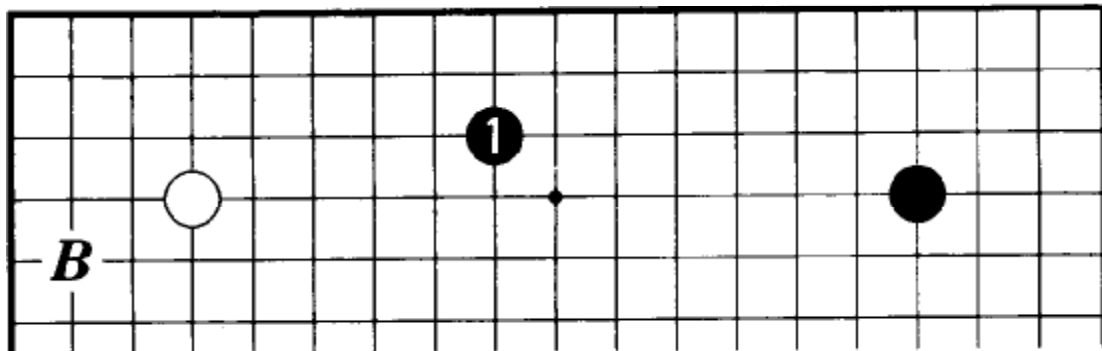
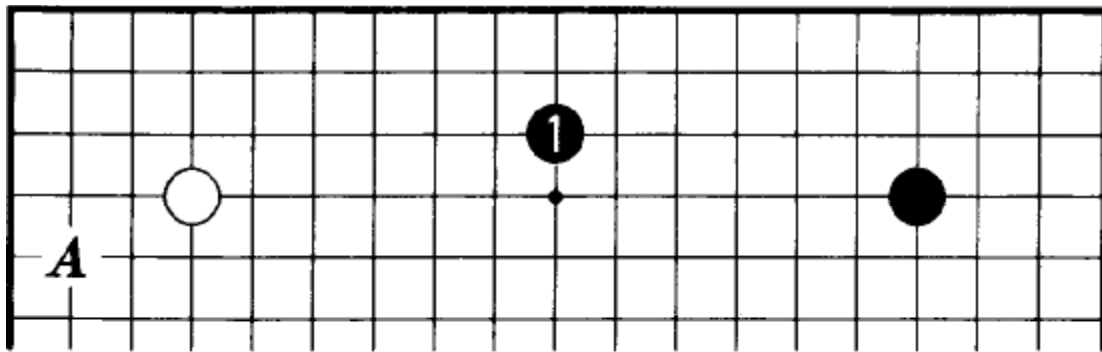
От Черного ❶ До Белого ❺ каждый партнер в известной степени обеспечил себе углы. Затем Черный ❷, Белый ❸, Черный ❹ и Черный ❺ сделаны в незанятых частях сторон доски. Такие ходы, при которых позиции развиваются от углов вдоль сторон, называются развертыванием (“хираки”).

В случае развертывания также общепринято выбрать точки пересечения третьей или четвертой линии для того, чтобы нарисовать контур территории.



Силы развертывания

- [A] Черный ❶ совершает развертывание от камня “хоси” в верхнем правом углу. Другими словами, это расширяет сферу влияния Черных вдоль верхней стороны.
- [B] При этом развертывании сфера влияния Черных может считаться примерно тем районом, который окружен пунктирной линией. Однако, это лишь только сфера влияния и пока еще не ясно, станет ли фактической территорией район, ограниченный пунктирной линией.
- [C] Например, вторжение Белых, как ❶, вполне возможно. Такая ситуация приведет к бою, но бой этот будет проведен внутри сферы влияния Черных, что и будет благоприятствовать Черным. Как вести такой бой в действительной игре, - это будет рассмотрено дальше.



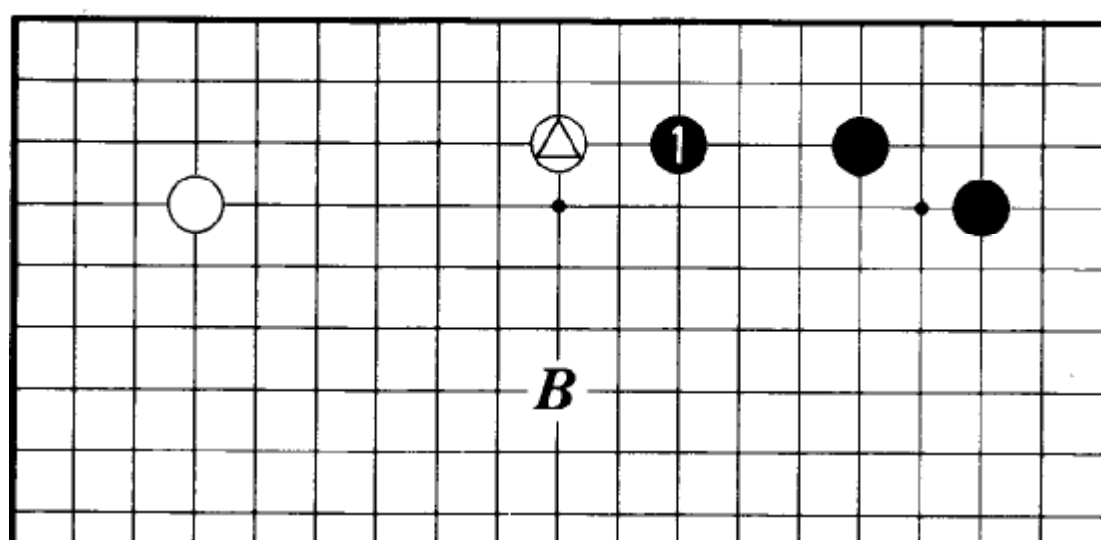
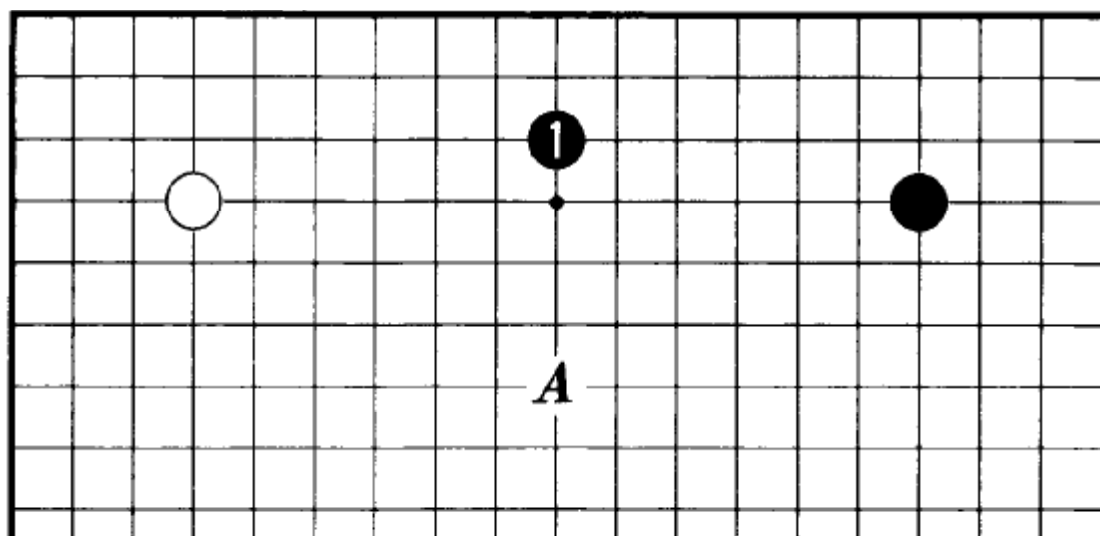
Точка для развертывания

Трудно точно сказать, какая наиболее выгодная дальность развертывания, так как каждая точка имеет свои доводы за и против.

[А] Черный ❶ расположен в мертвой точке относительно как Черного камня справа, так и Белого камня слева. Когда противоположные угловые камни располагаются симметрично, серединную точку считают стандартной для развертывания.

[В] Неплохо сделать ход с развертыванием на одну точку дальше влево. С одной стороны, это очень эффективный ход, поскольку он расширяет влияние Черных дальше. С другой, для Белых будет легче войти в сферу влияния Черных и причинить им неприятности.

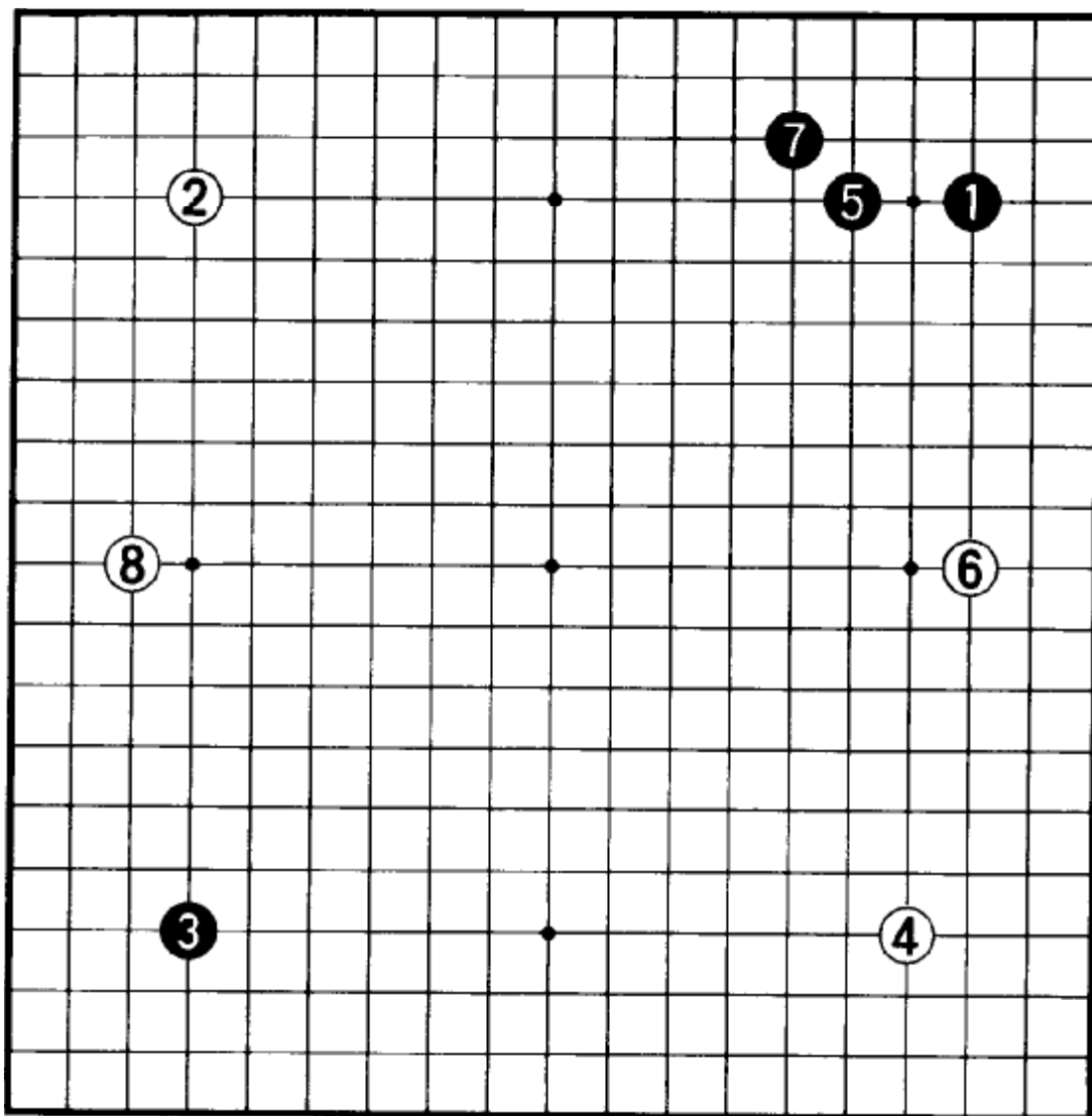
[С] Черный ❶ в данном случае располагается на одну линию уже, чем на диаграмме А, и проявляет меньше эффективности в расширении сферы влияния, зато связь его с угловым камнем будет крепче.



Заявление прав на широкую целину

Как правило, по возможности широкое развертывание должно выполняться в первую очередь.

- [А] Черный ход ❶ является самым большим развертыванием. Такое развертывание должно пользоваться первым преимуществом.
- [В] Черный ❶ показывает другую модель развертывания. В силу расположения Белого ◻ размах развертывания получается уже. Являясь аналогичным развертыванием, она все же не может сравниваться с расположением камней на диаграмме А.



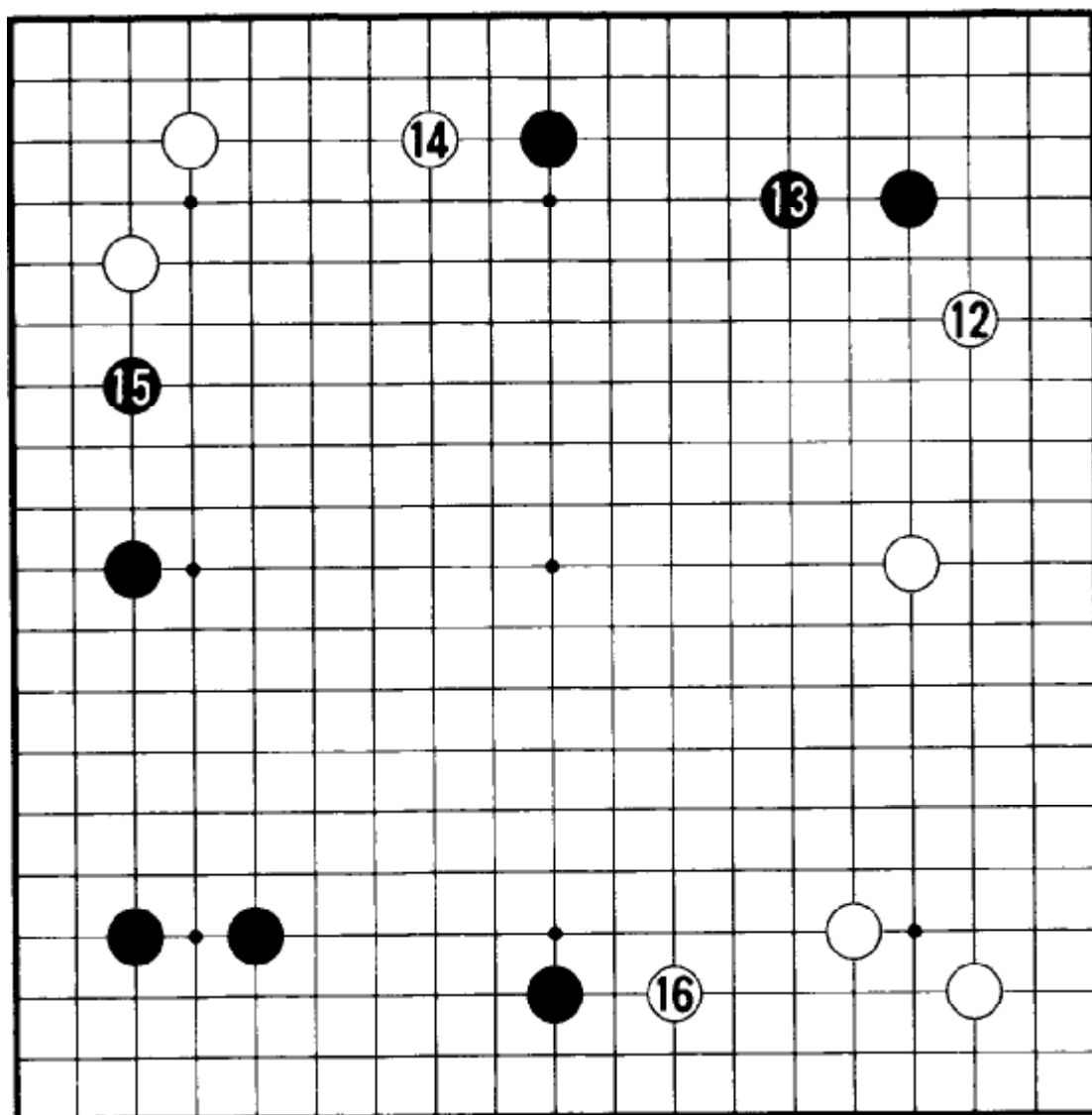
Проблемы ограждения

Первый шаг в “фусэки” должен заключаться в занятии углов, но всему есть мера: если трратишь целых три или даже четыре хода на один угол, можешь слишком далеко отстать от партнера в борьбе за оставшуюся площадь на доске.

На приведенной выше диаграмме Черные заняли верхний правый угол ходом ⑤, но затем они укрепили свою оборону угла еще одним ходом ⑦. Хотя такое очертание несомненно обеспечивает Черным территорию, с точки зрения доски в целом эффективность подобного хода сомнительна.

На ранней стадии “фусэки” для обороны угла достаточно двух ходов, так что после них следует обратить внимание на широко открытое пространство, оставленное на доске.

Сравнение Черного ⑦ с Белым ⑧ показывает, что Белые сделали более ценный ход.



Разные ходы развертывания

Для того чтобы понять, какие ходы делаются для развертывания на стадии “фусэки”, посмотрим продолжение игры, представленной на странице 99 и закончившей на ходе Черных 11, и что в дальнейшем может случиться.

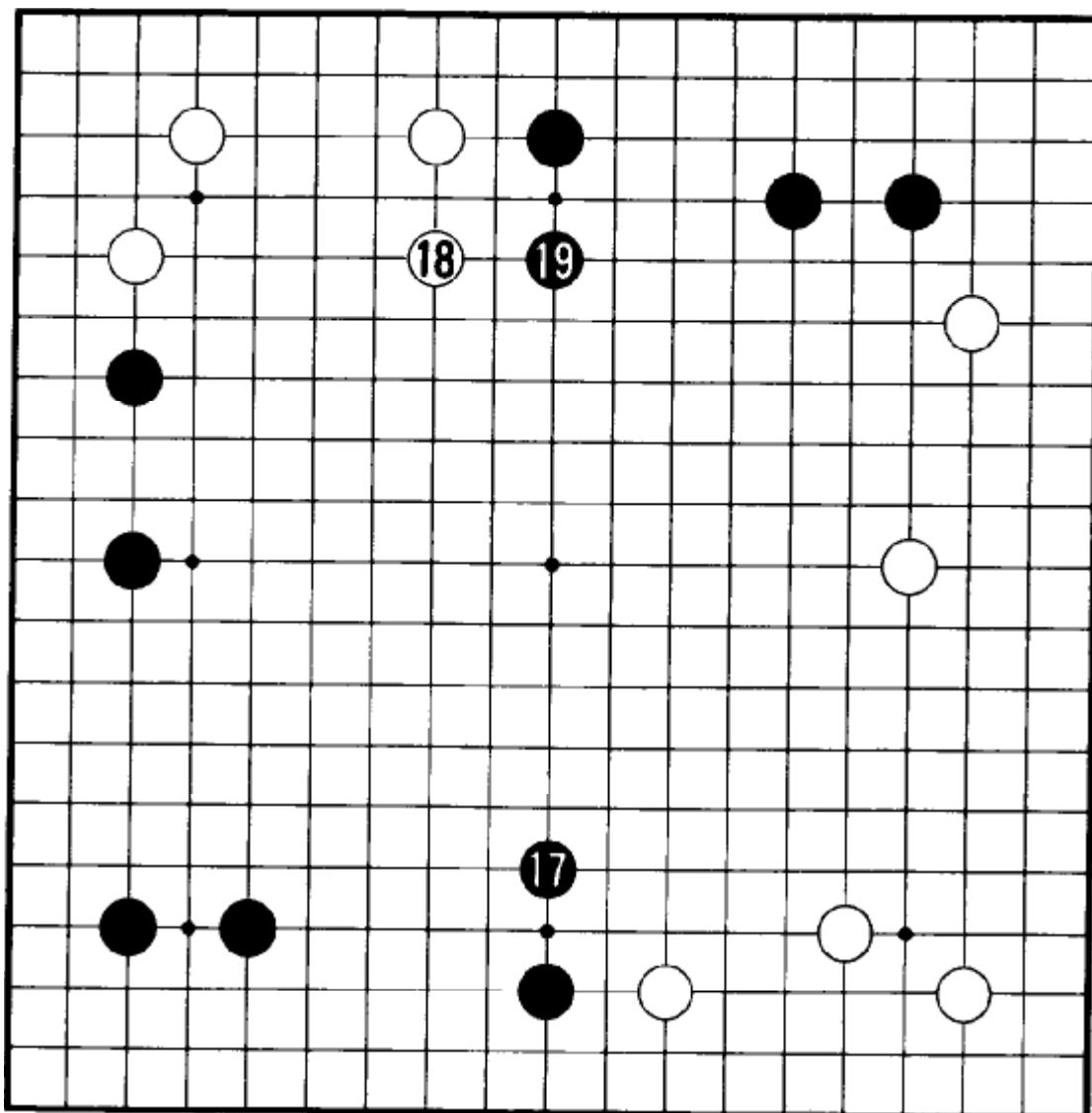
Белый 12 имеет целью развертывание, направленное на посягательство на угол.

Черные сразу же защищают свой угол ходом 13.

Ходы с Белого 14 до 16 представляют разные типы развертывания.

Теперь игра постепенно вступает в конечную стадию “фусэки”.

Для ознакомления с тем, что случится после Белого 16, посмотрим следующую страницу.

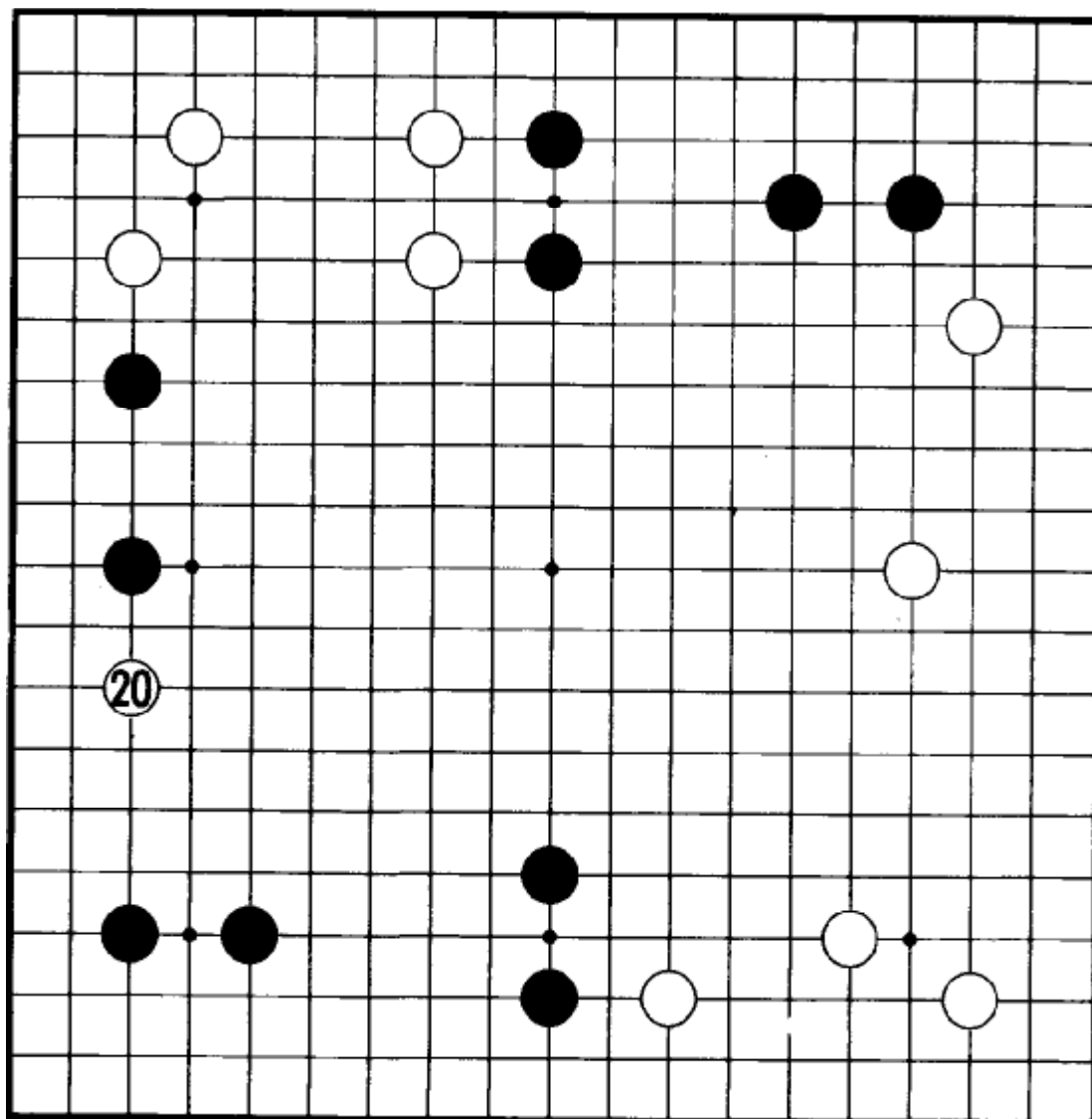


Со стороны в центр

Конец “фусэки” обычно наступает после сделанных ходов развертывания в сторонах, и оба партнера начинают развивать игру по направлению к центру.

Прогресс на предыдущей диаграмме привел к завершению развертывания вдоль сторон, и теперь оба партнера проявляют свое стремление к экспансии по направлению к центру.

Черный 17, Белый 18 и Черный 19 являются соответствующими этому ходами.

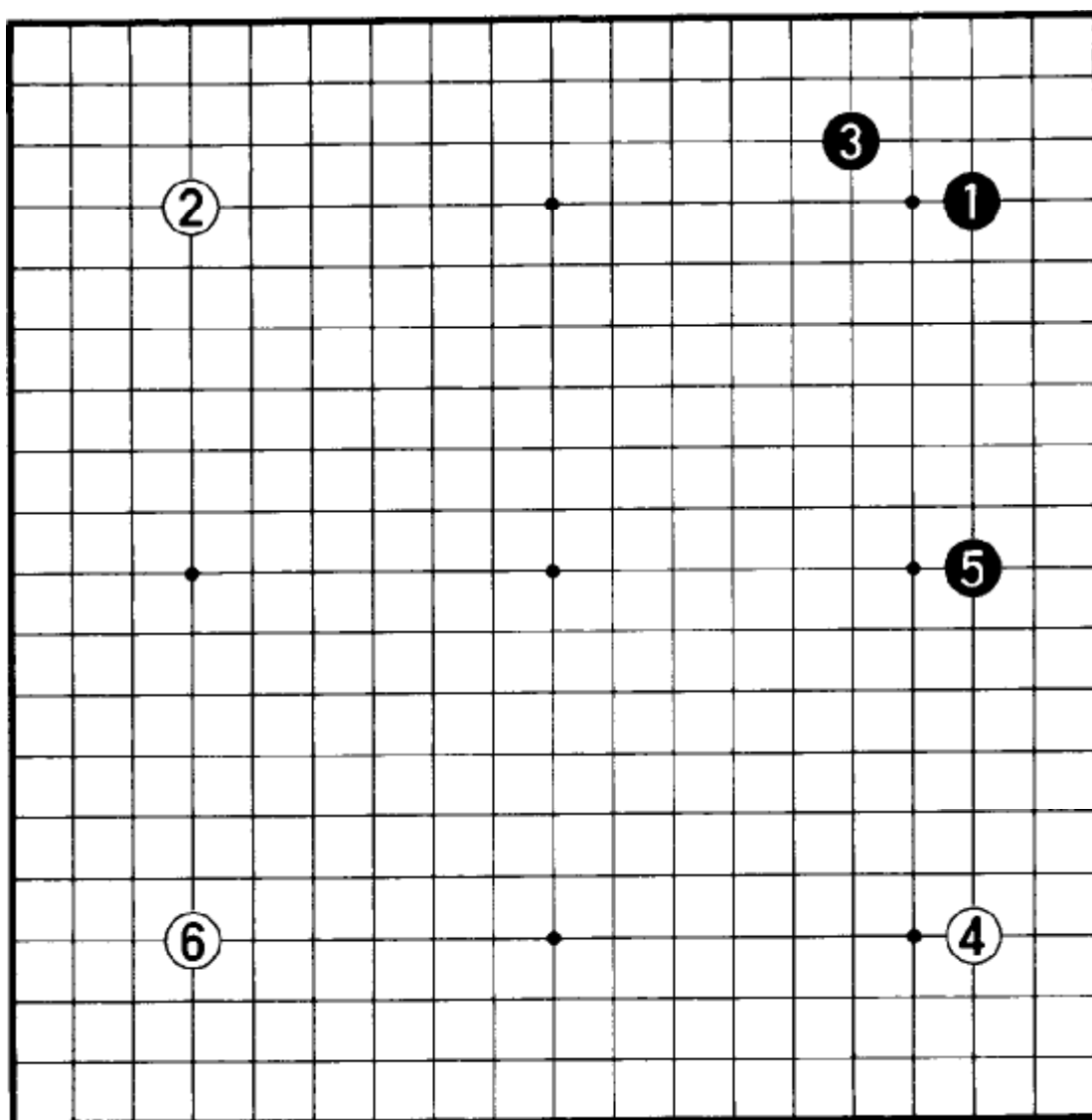


Переход на среднюю стадию игры

Как только закончится борьба за сферу влияния в неоккупированных пространствах доски, начнутся нападения на территории противника. Это и означает наступление средней стадии игры Го.

После предыдущей диаграммы Белые первыми впрыгнули ходом 20 в сферу влияния Черных. С этого момента описываемая партия вступила в среднюю стадию (миттельшпиль).

В этой примерной партии стадия “фусэки” представляла необыкновенно спокойный процесс. На практике схватка может начинаться достаточно рано и, следовательно, может развиваться усложненная средняя стадия игры.

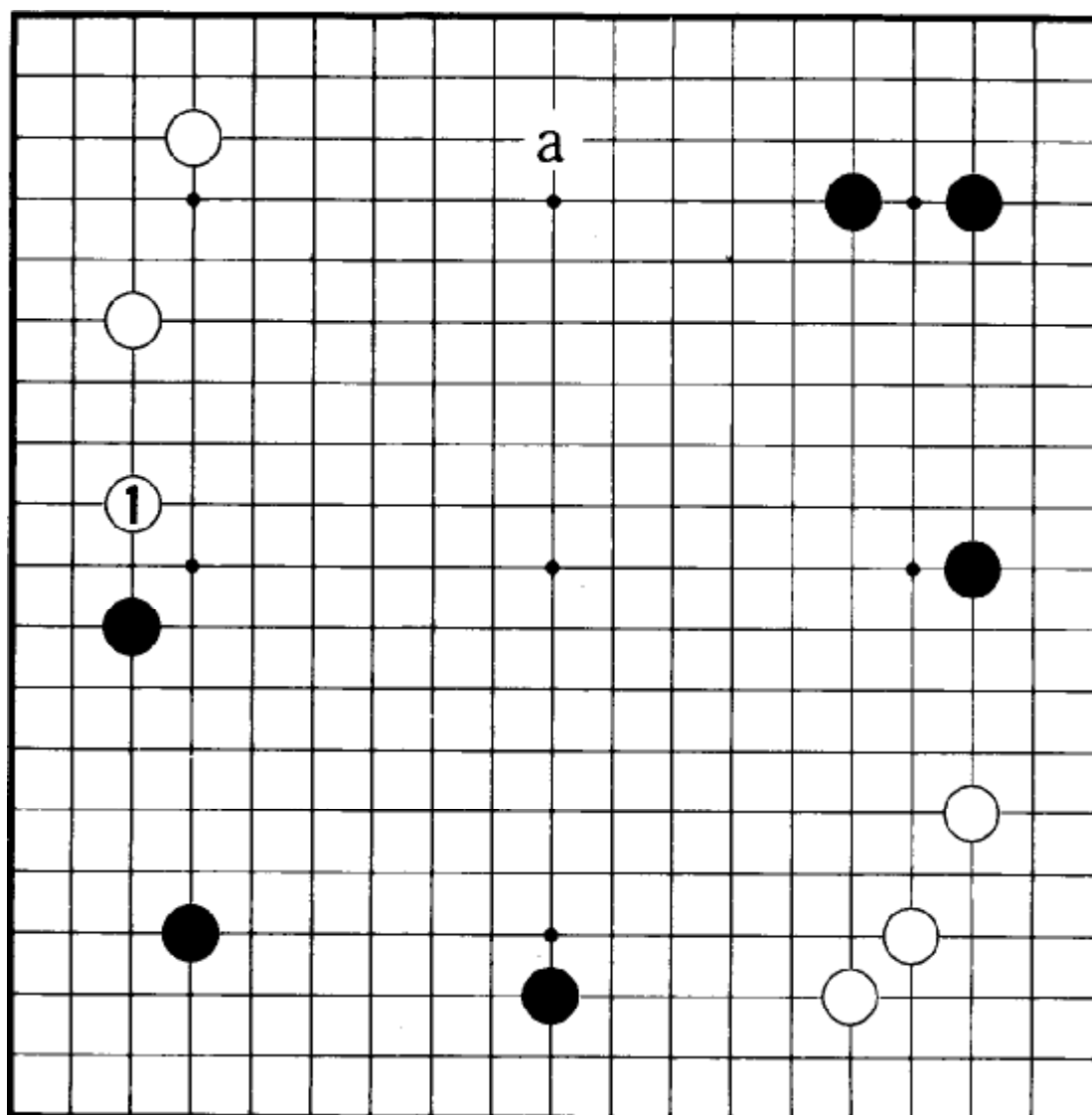


Контрольное упражнение (1)

В последовательности ходов от Черного ❶ до Белого ❺ один из Черных ходов не в такт. Который это ход?

Ответ:

Черный ❺. Нижний левый угол еще оставлен пустым и Черные безусловно должны были бы сделать ход в этом направлении.



Контрольное упражнение (2)

Белые сделали ход развертывания ①. Наилучший ли ход в данной стадии игры?

Ответ:

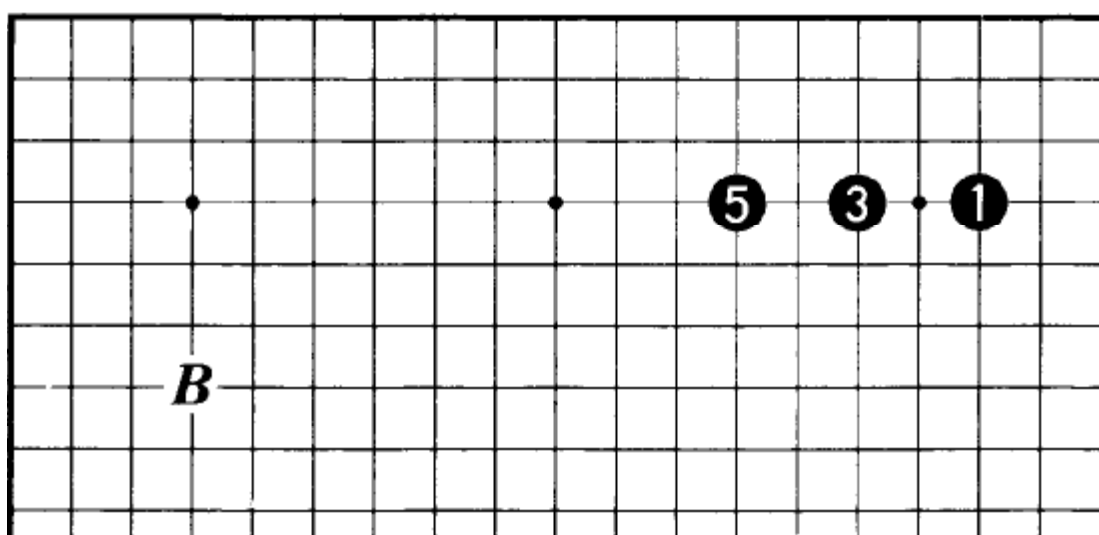
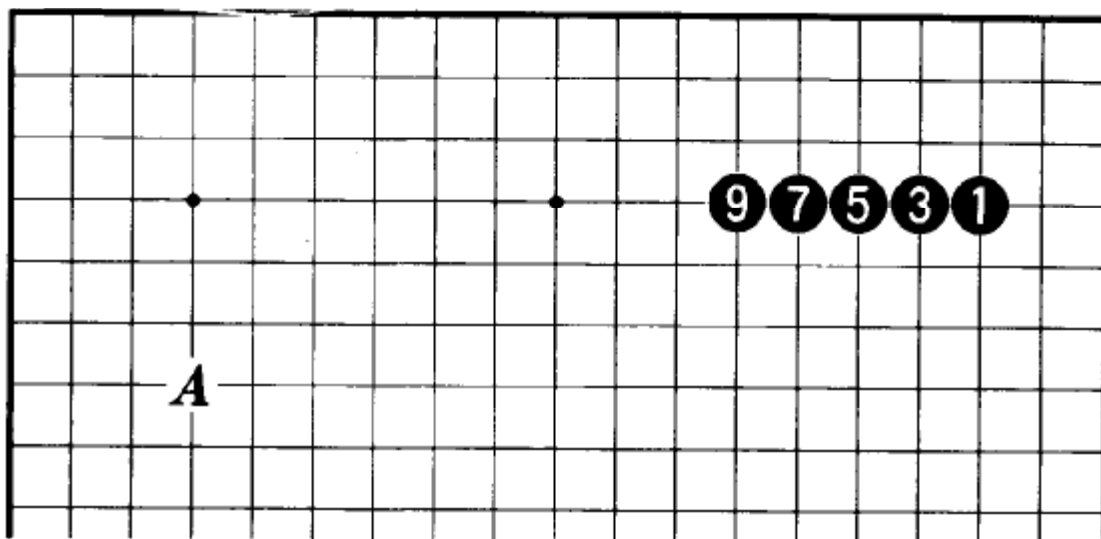
Еще не время делать такой ход. В верхней стороне еще остается более широкое незанятое пространство, и потому Белые должны были бы сделать ход там, где-либо в окрестности “а”.

ГЛАВА 2

Соотношение между камнями

Кто участвовал в парных играх в теннис или настольный теннис, тот знает важность соотношения между спаренными партнерами. Компания требует равновесия между спаренными партнерами с тем, чтобы они могли эффективно покрыть широкую сферу действия.

То же самое можно сказать и об игре Го. Развитие позиций по ходу игры требует, чтобы камни были эффективно разбросаны по доске и были приведены в гармонию между собой.



1. “Иккэн-тоби”

(Прыжок через одну точку)

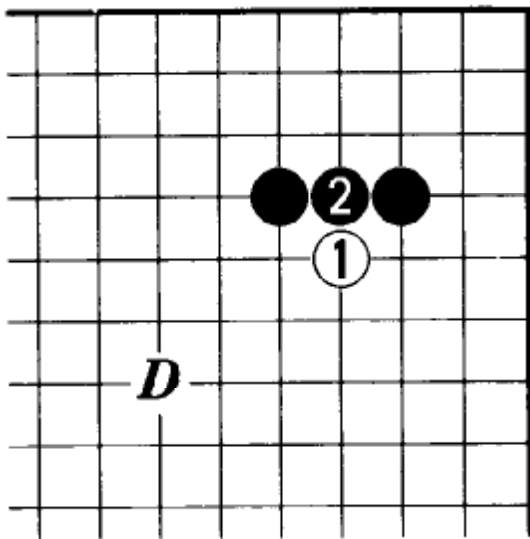
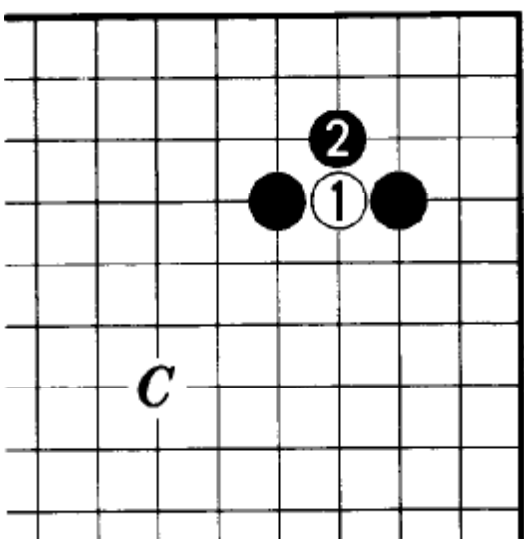
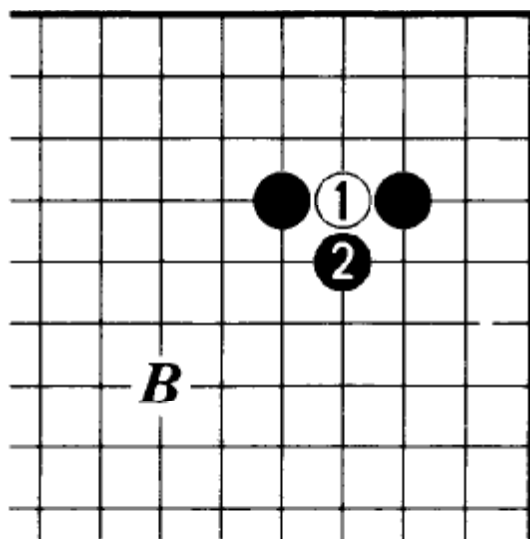
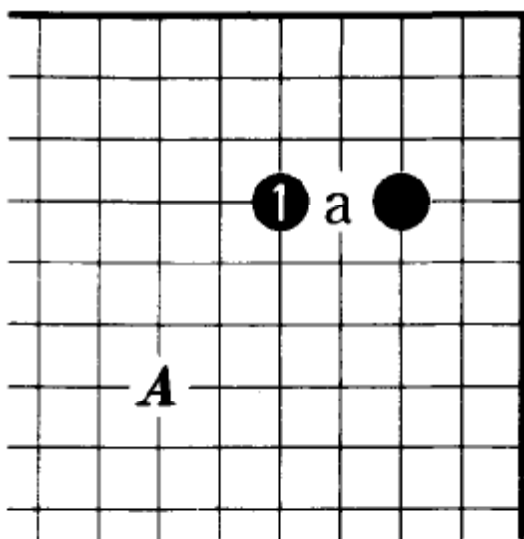
Эффективность камней

Один из основных технических приемов в игре Го заключается в том, чтобы идти вдаль, пользуясь камнями как одиночными точками хода, и соединить их в линии.

Для завершения оформления территории очертания ее должны быть соединены. Если камни могут соединиться между собой, они становятся более сильными. Соединение камней играет очень большую роль в пространстве, где завязывается бой. Однако, предоставить камням возможность эффективно работать тоже очень важно.

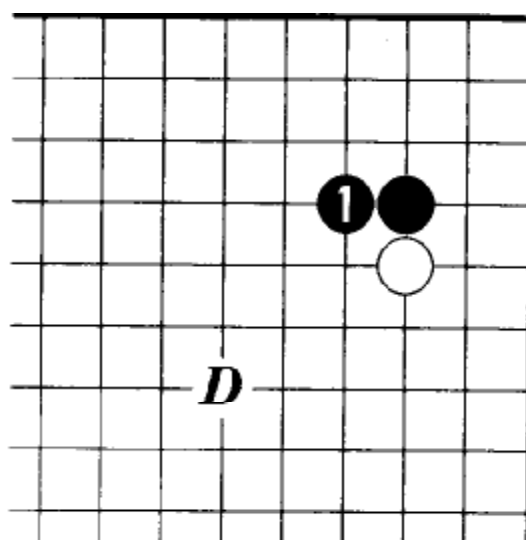
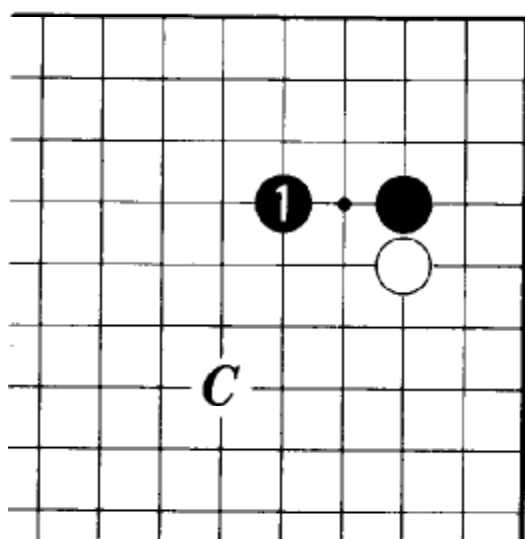
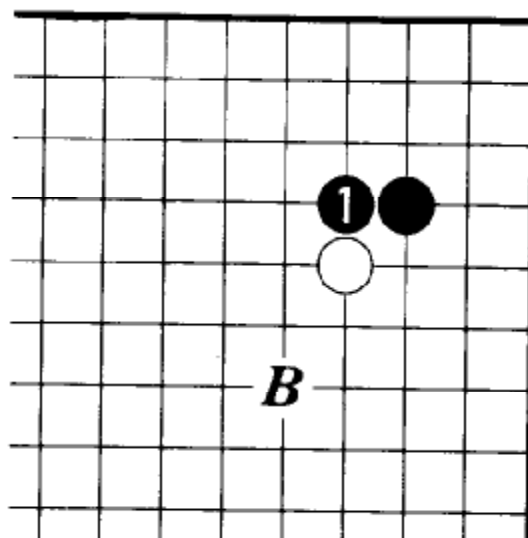
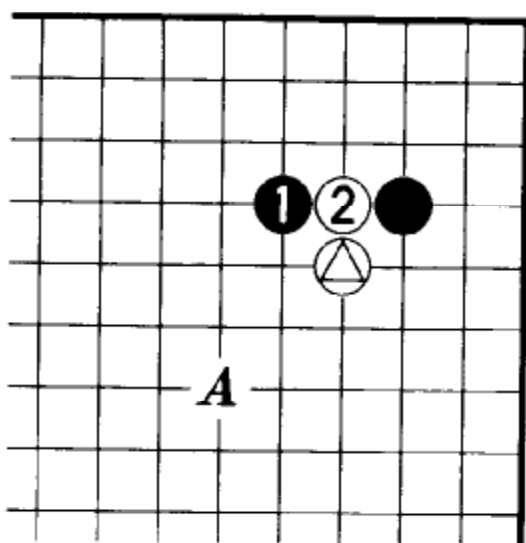
[А] Соединяя Черные камни по одному от ❶ до ❹, Черные набросали очертания территории, но это весьма неэффективный прием игры.

[В] Черные ❶, ❸ и ❺ обещают те же самые очертания территории, что на предыдущей диаграмме. Нечего уже говорить о том, что эти ходы гораздо эффективнее.



Основное действие

- [A] Форма, создаваемая Черным ходом ❶ называется “иккэн-тоби” (прыжок через одну точку). Это похоже на шаг человека, когда он идет вперед, и составляет самый основной ход. Глядя на воображаемую линию между двумя камнями, вы можете беспокоиться о щели в “а”, но здесь нет необходимости тревожиться. Если противник нападает на эту точку, вы можете провести эффективную контратаку.
- [B] Когда Белые делают ход ❶. Черные могут сделать ход “атари” в ❷ и препятствовать нападающим Белым камням.
- [C] Против Белого ❶ Черные могут также ходить в ❷ с наружной стороны, чтобы прогнать Белых.
- [D] Когда Белые нападают на расположение камней “иккэн-тоби” с этой стороны на один шаг дальше, Черные защищаются путем соединения своих камней в ❷.



Как справляться с камнями противника

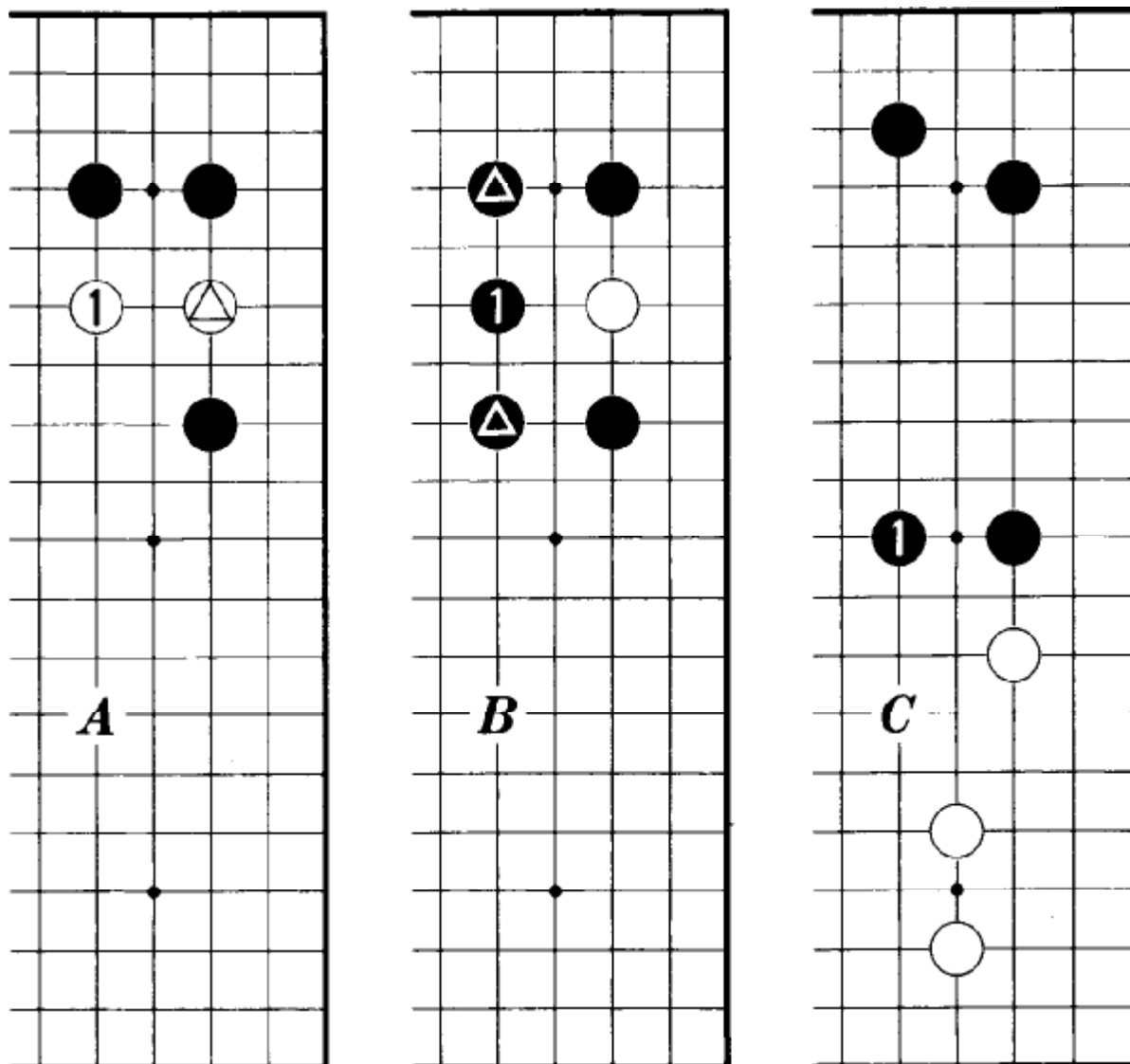
Если камни противника находятся поблизости, щель в середине формы “иккэн-тоби” может стать слабой точкой.

[A] Когда Белый камень уже находится в , Черный ход “иккэн-тоби” в  показывает явное пренебрежение противником. Как только Белые делают ход , соединение камней “иккэн-тоби” подвергается опасности.

[B] Если поблизости находится камень противника, вы должны отвечать на него посредством непрерывного соединения .

[C] В этом случае тоже Черный  не оправдывает себя.

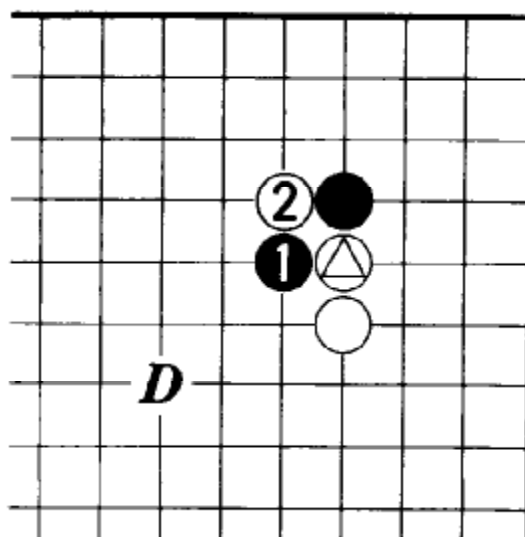
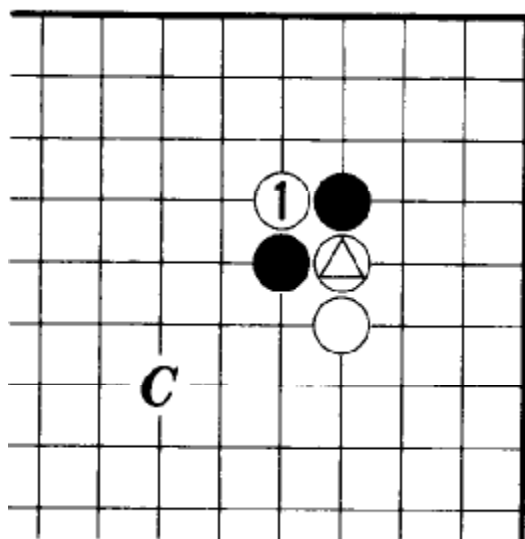
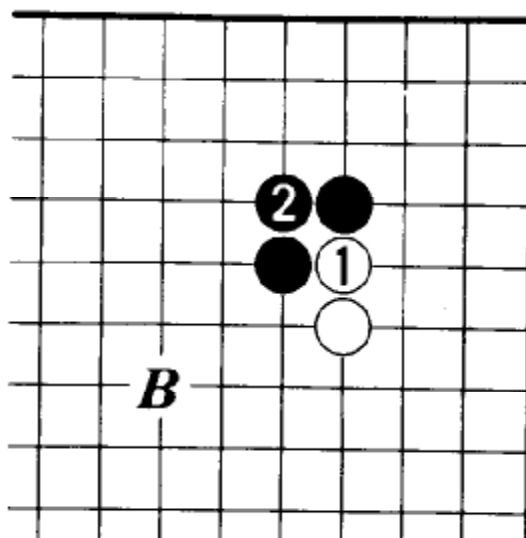
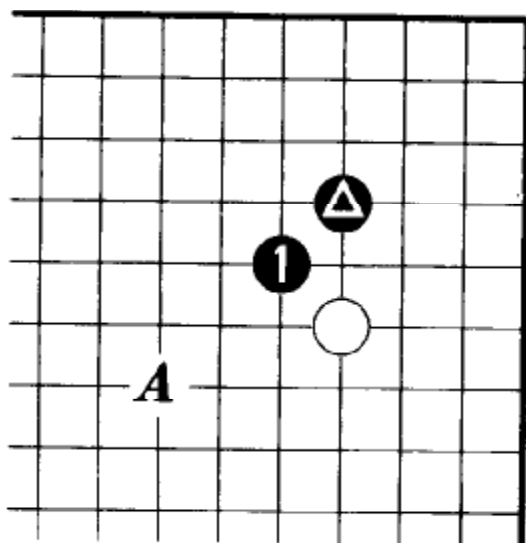
[D] Если камень противника находится в соприкосновении с вашим камнем, вы должны укрепить свой камень, делая ход в .



Примеры “иккэн-тоби”

Ниже дается несколько примеров использования “иккэн-тоби”.

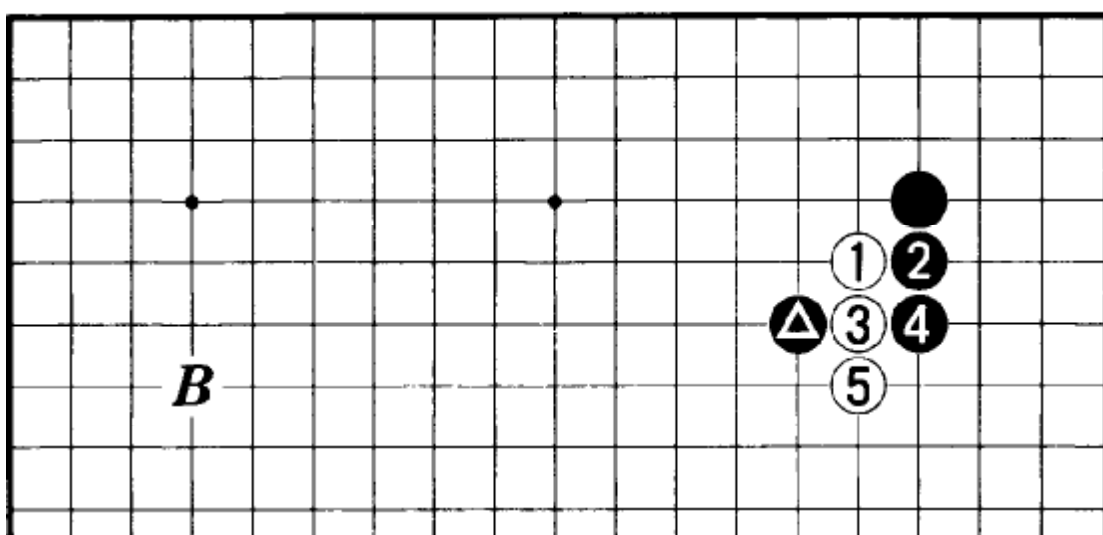
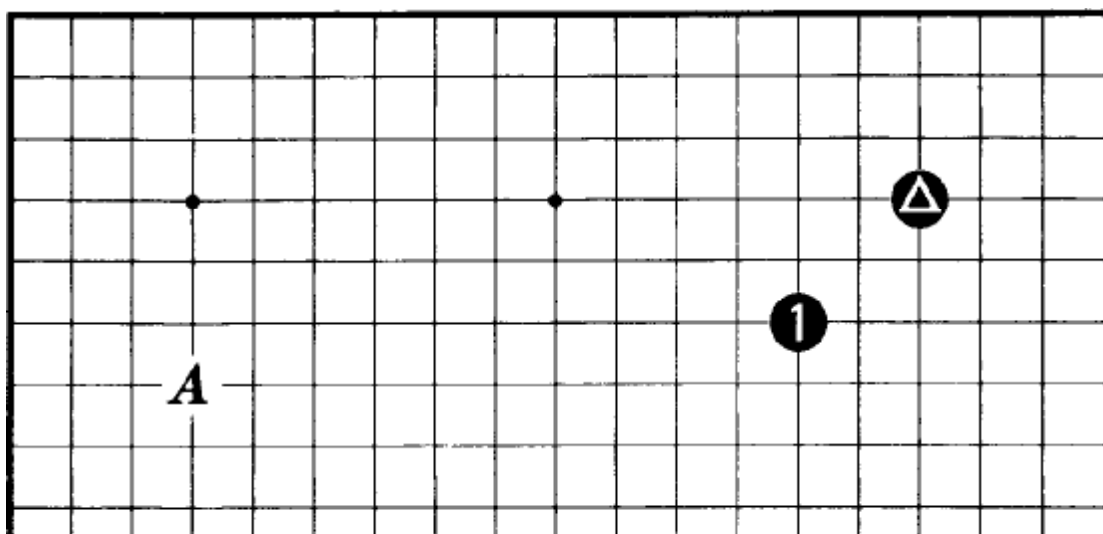
- [А] Белый попал в опасное положение, будучи зажатым между Черными камнями, и он должен бежать в направлении, где не лежат камни противника. В данном случае Белые обычно бегут посредством “иккэн-тоби” в ①.
- [В] Черные ❶ и связаны между собой с помощью формы “иккэн-тоби” и тем самым окружили одиночный Белый камень. Перспектива окруженного Белого камня безнадежна.
- [С] Наметив очертания территории в углу и вдоль стороны, Черные теперь хотят расширить свою сферу влияния в направлении центра. Самым идеальным ходом для этой цели является “иккэн-тоби” Черного ❶.



2. “Косуми” (диагональный ход)

Диагональное соединение

- [A] Черный ход ①, сделанный по диагонали от Черного , называется “косуми”. Это наилучший диагональный ход. Между камнями в форме “косуми” нет прямого соединения, но, если камни противника не находятся в прямом соприкосновении, указанное соединение не может быть прервано.
- [B] Если Белые угрожают Черным ходом ①, то ② завершает соединение.
- [C] Если Черные не сделают хода для соединения после Белого , Белые сделают ход между камнями “косуми” и тем самым отделит их друг от друга.
- [D] Когда Белый ход  уже сделан в соприкосновении с Черным камнем, Черный ① нельзя назвать “косуми”, так как он может быть немедленно рассечен Белым ходом ②.

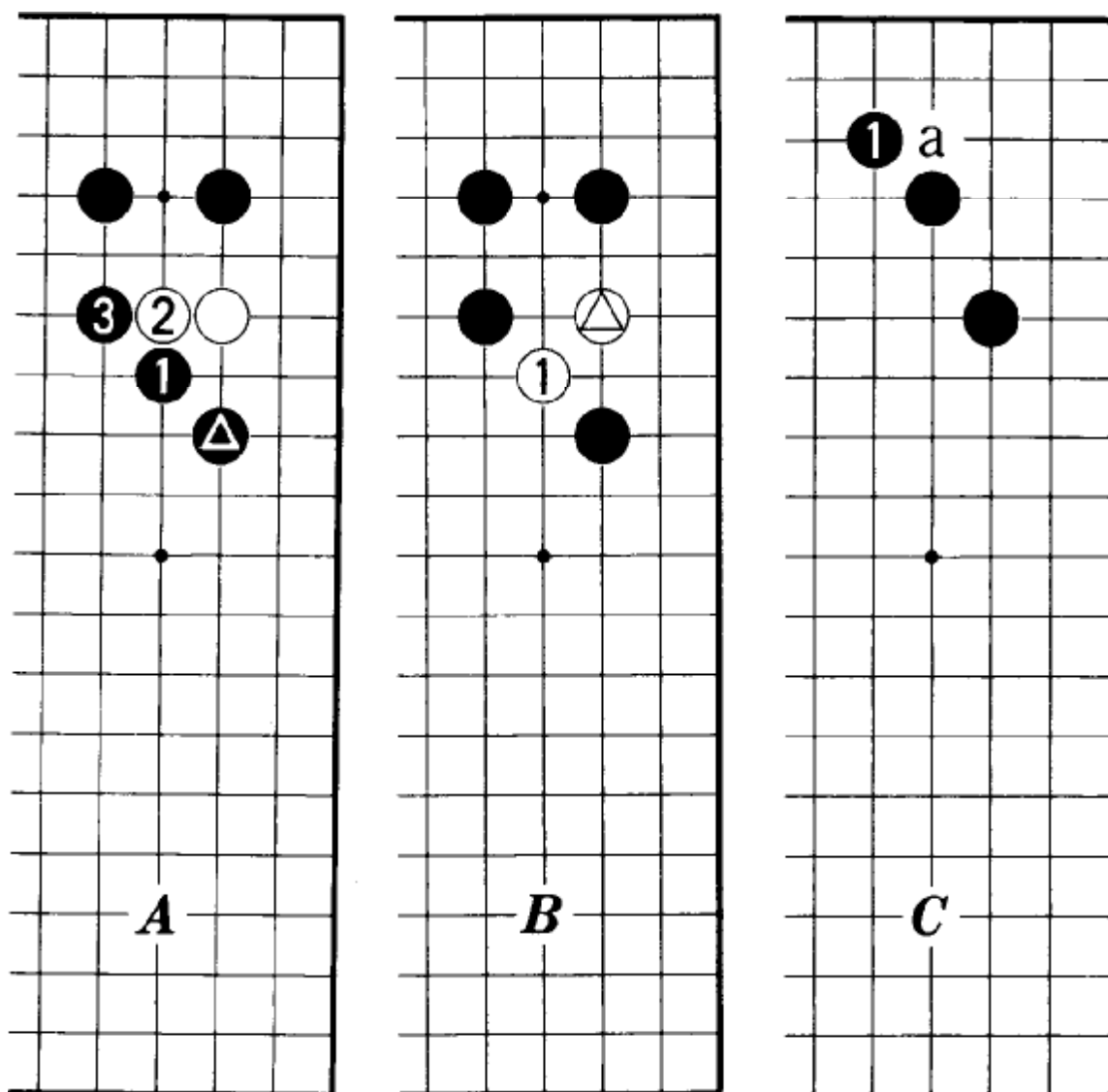


Несоединенные формы

Хорошая комбинация камней сохраняет их соединение даже при ответном атакующем ходе противника. Камни без соединений уязвимы при нападении противника.

[A] Это пример пренебрежения соединением. В форме Черных ① и ▲ имеется губительный недостаток.

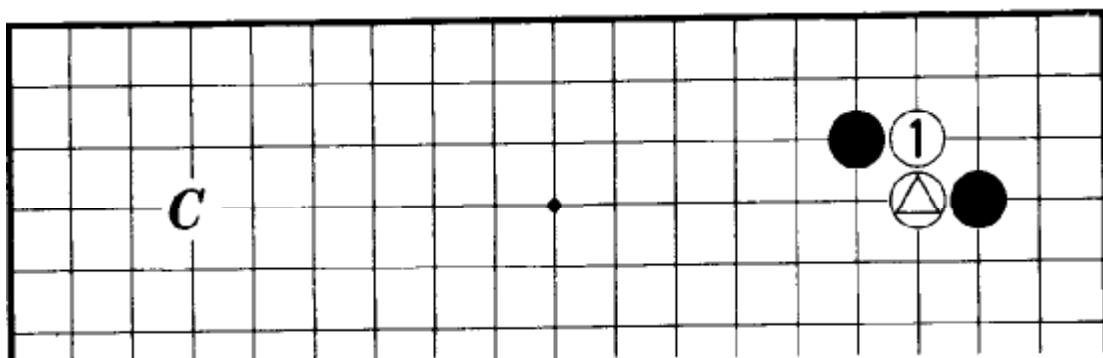
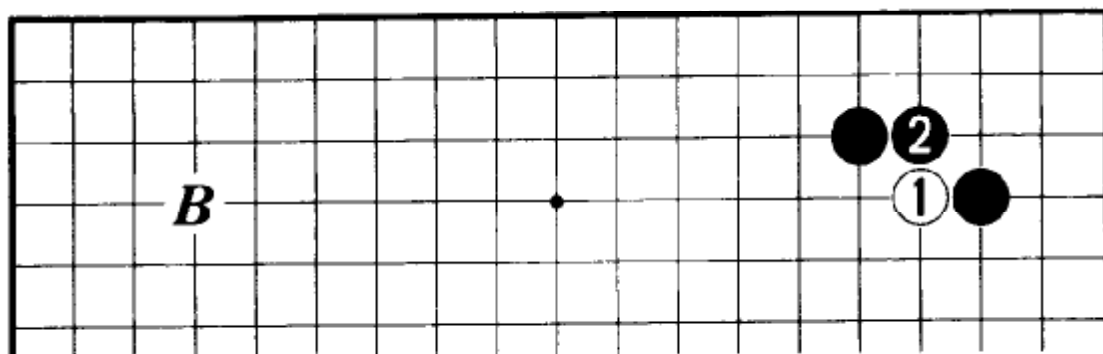
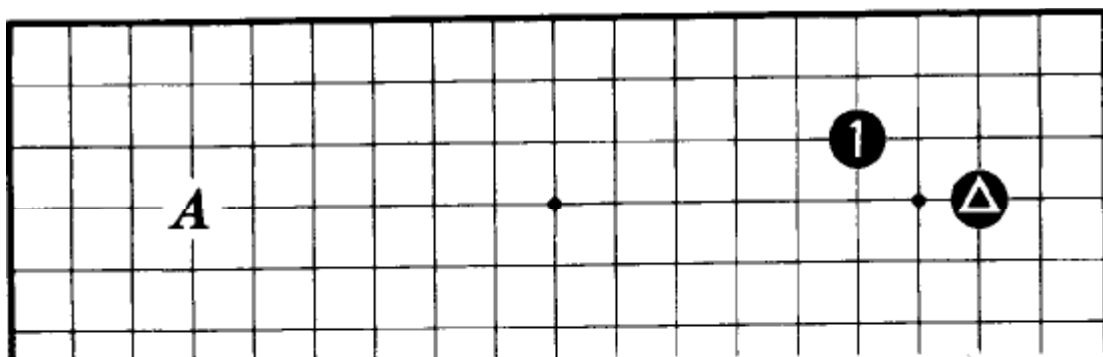
[B] Если Белые нападают на Черных ходом ①, пропадает возможность соединения. Черные отвечают на это ходом ②, а Белые - ③, Черные - ④, за чем следует Белый ⑤. Таким образом, Черный ▲ теперь совершенно оторван от своих камней.



Примеры “косуми”

Здесь дается несколько примеров употребления “косуми”.

- [A] Черные делают “косуми” в ① от . Белый камень окружен и не может убежать в направлении центра. Когда Белые пытаются освободиться ходом ②, Черные преграждают их выход ходом ③.
- [B] В этой ситуации Белый находится под угрозой окружения. “Косуми” Белого ① - единственно оставшийся способ бегства.
- [C] “Косуми” Черного ① является ходом, вполне подходящим для защиты угловой территории, граница которой была отмечена начиная с камня “хоси”.



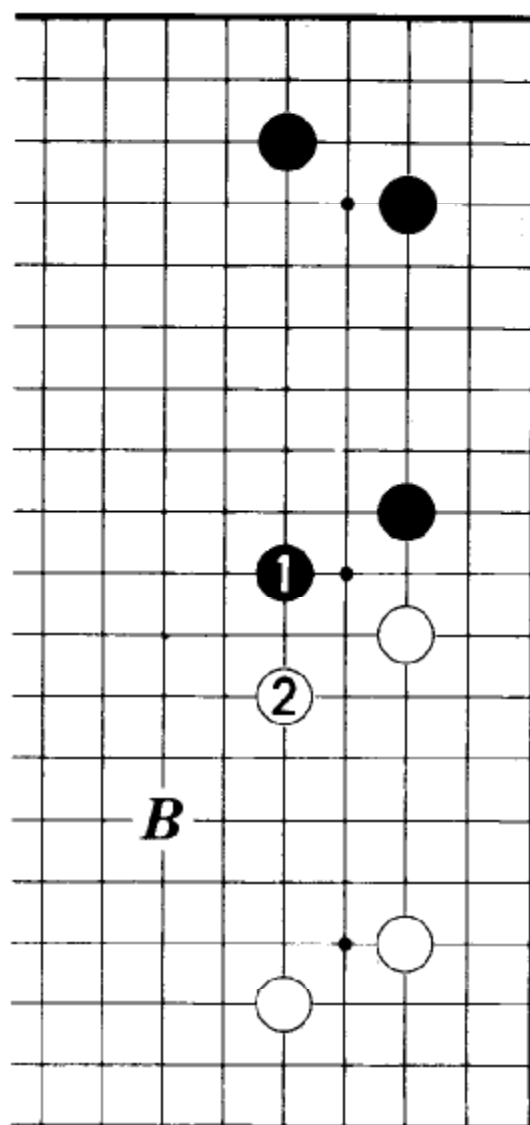
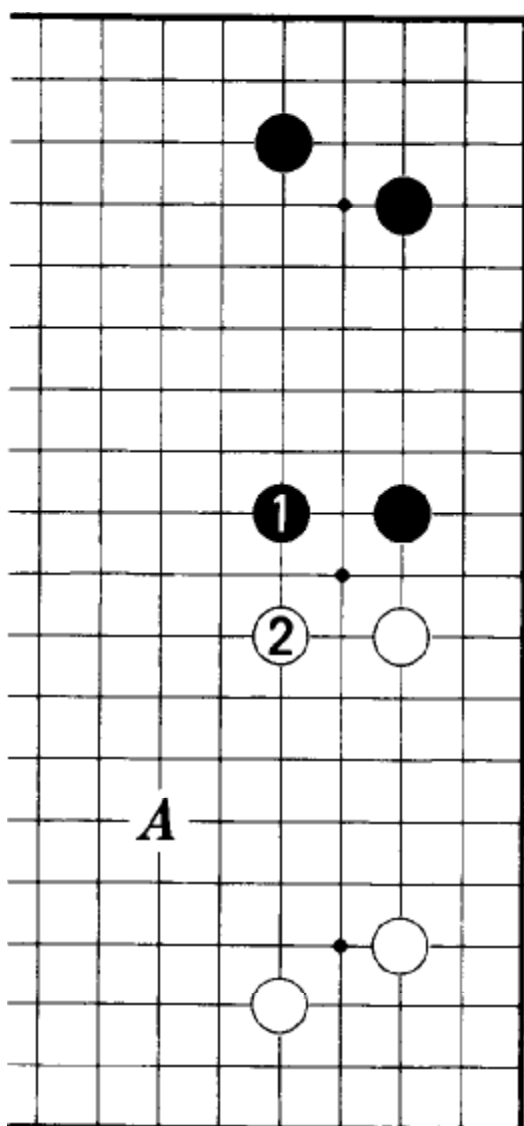
3. “Кэйма” (конеобразный ход)

“Когэйма” (малое “кэйма”)

[A] Ход ①, использующий черный  как отправной пункт, является ходом “кэйма”. Этот ход можно считать наклоненным “иккэн-тоби”. Ход “огэйма” или ход большого “кэйма” будет рассмотрен ниже. Для того чтобы отличать первое от последнего, первое называется ходом “когэйма” или малым “кэйма”.

[B] При ходе “кэйма” так же, как и при ходах “иккэн-тоби” и “косуми”, следует принять во внимание соединение между камнями. Если Белые угрожают соединению ходом ①, необходимо отвечать на него ходом ②.

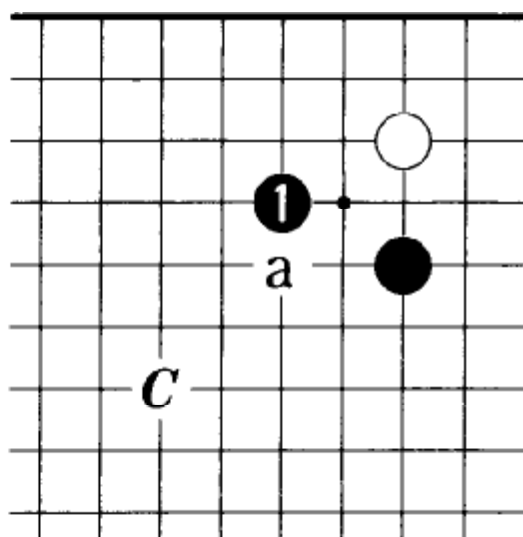
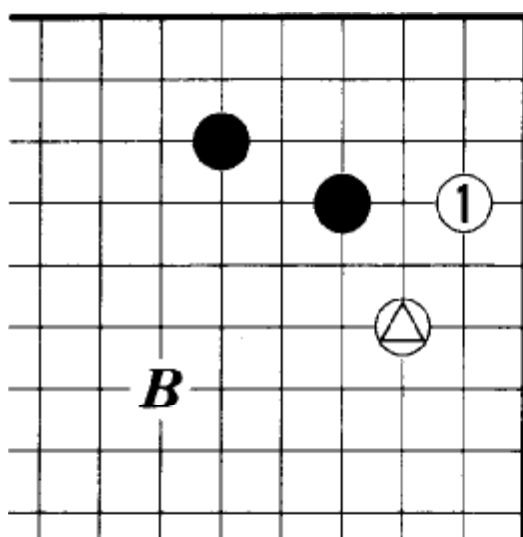
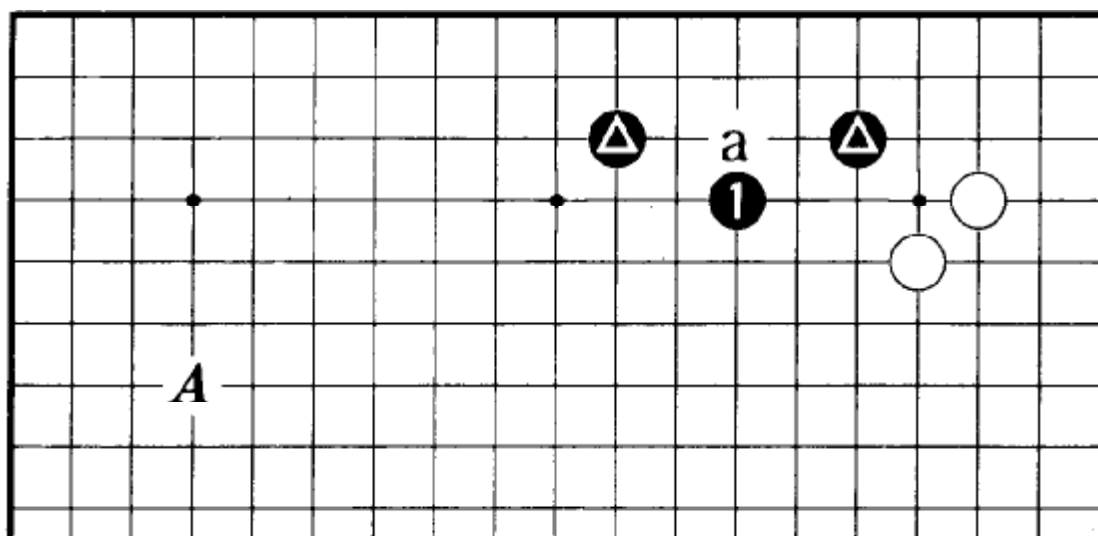
[C] Если Белый  будет игнорирован, Белый ① разрушит соединение “кэйма”.



Упражнение

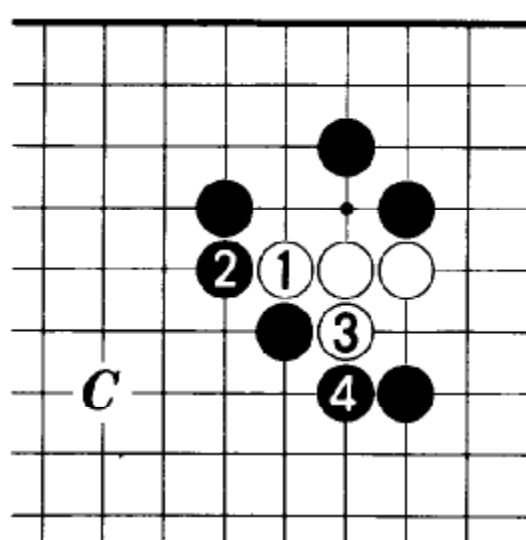
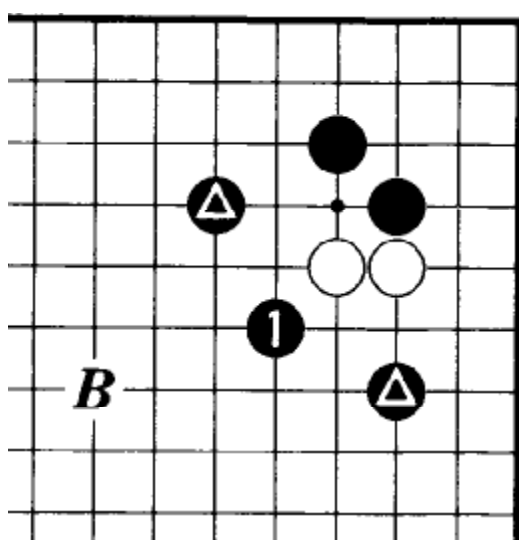
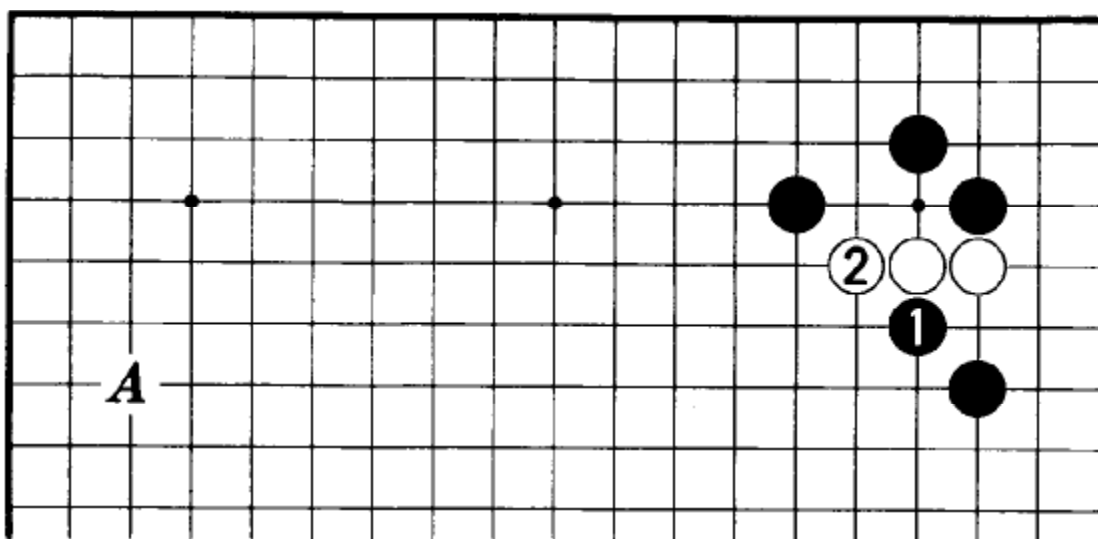
- [А] После развертывания от угла вдоль стороны теперь пора расширять сферу влияния в направлении центра. Для этой цели полезен “иккэн-тоби” Черного ❶. Для Белых также хорошо сделать ход “иккэн-тоби” в ❷.
- [В] Использование хода “кэйма” как Черным ❶ вместо “иккэн-тоби” является уже стратегией другого рода. Если Белые отвечают на него ходом “кэйма” в ❷, то Черные в результате распространили свою сферу влияния более широко.

Тем не менее, “иккэн-тоби” и “кэйма” оба обладают своего рода преимуществами и недостатками, поэтому нельзя определенно сказать, что Черные на диаграмме В лучше, чем на диаграмме А.



Примеры “кэйма”

- [A] Развертывание Черных  имеет большое слабое место и находящиеся рядом с ними Белые камни ждут возможности нападения на них. В этом случае “кэйма” Черного  является правильным ходом для защиты от нападения. Черный  также может быть сделан как “иккэн-тоби” в “а”, но “кэйма” более эффективно.
- [B] Белый  “кэйма”, нацеливается на вторжение в угловую территорию Черных. Соединение между  и  может быть легко обеспечено.
- [C] “Кэйма” Черного  оказывает давление на Белый камень в углу. Черные объявляют свое намерение окружать Белых этой решительной позой и Белые вынуждены занять оборонительную позицию. Если Черные делают “иккэн-тоби” в “а” вместо  то это только ослабляет силу давления их камней.



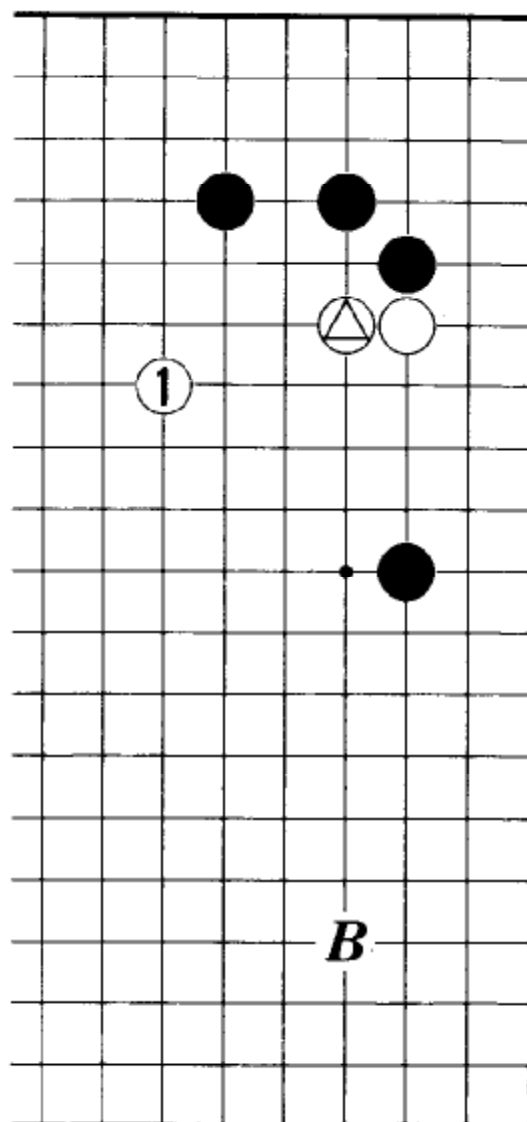
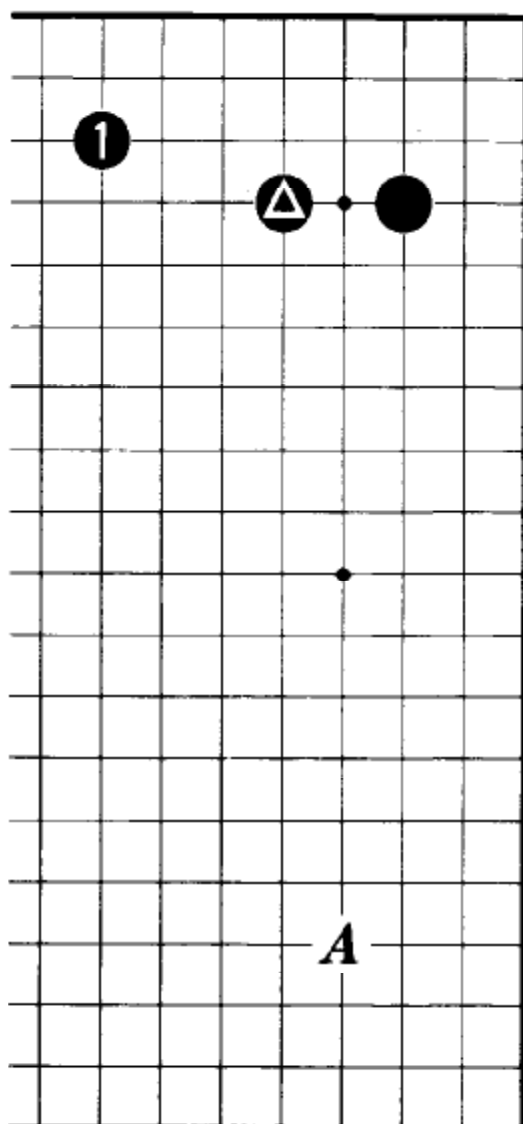
Единственный ход

Приведенное ниже описание является очень важным принципом действия. Когда более опытный игрок хочет поймать в ловушку камни противника, особенно если их достаточно много, он образует свое окружение на некотором расстоянии. Нужно помнить, что попытка непосредственным приемом ловить в ловушки всё передвигающуюся туда сюда добычу мало увенчивается с успехом.

[A] Для окружения двух Белых камней Черный ❶ слишком опрометчивый и неблагоприятный ход. Белые выбегают в ❷ и нападение Черных быстро истощает свою энергию.

[B] В этом случае Черный ❶ совершенно правильный ход. Он образует формы “кэйма” вместе с обоими камнями ㊦.

[C] После предыдущей диаграммы Белые пытаются убежать ходом ❶, но вплоть до Черного ❷ завершается сеть Черных и группа Белых камней очевидно лишена надежды на спасение.

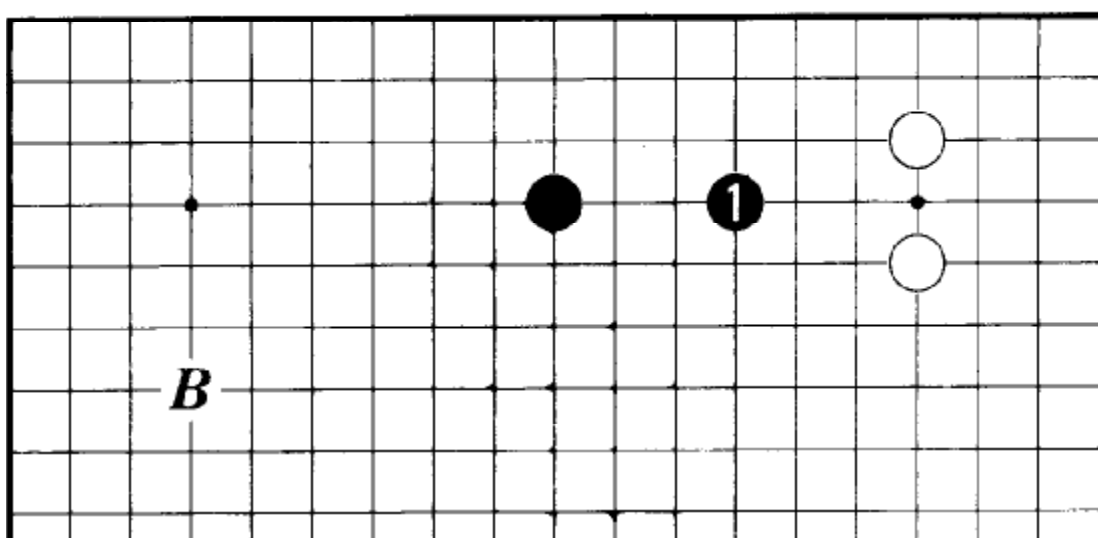
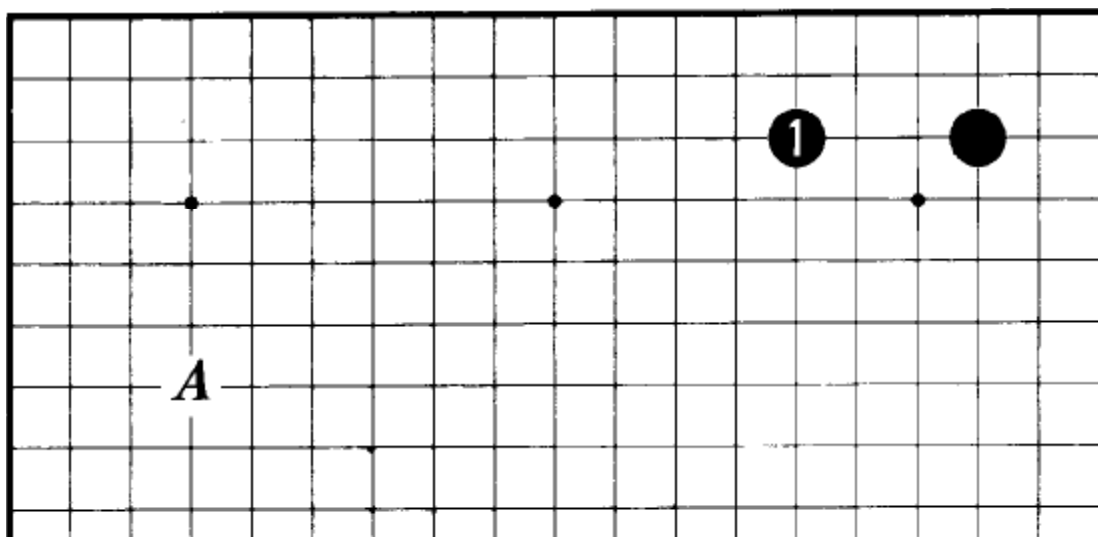


Примеры “огэйма”

[A] Оборонив угол формой “иккэн-тоби”, Черные расширяют очертания своей территории ходом “огэйма” ①. В этом случае Черный  находится на четвертой линии (с верхнего края), поэтому “огэйма” на третьей линии будет хорошим способом обеспечения территории.

Цель “огэйма” заключается в образовании территории и часто включает в себя комбинацию приемов на третьей и четвертой линиях.

[B] “Огэйма” Белого ① имеет целью развертывание в направлении центра. Оно совершает весьма быстрое развертывание, зато требует с достаточной осторожностью принять во внимание соединение между  и ①.



4. “Никэн-тоби” (прыжок через две точки)

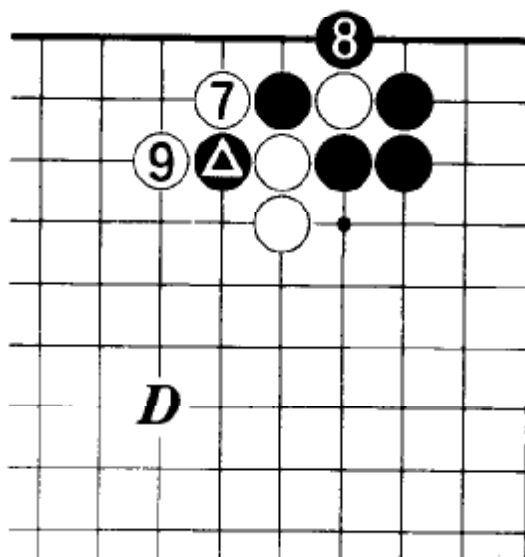
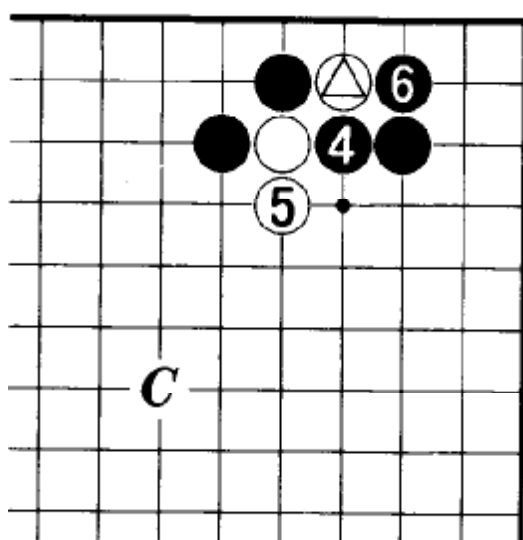
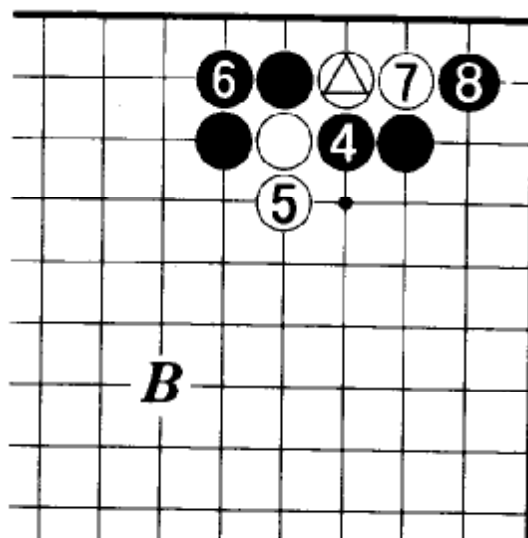
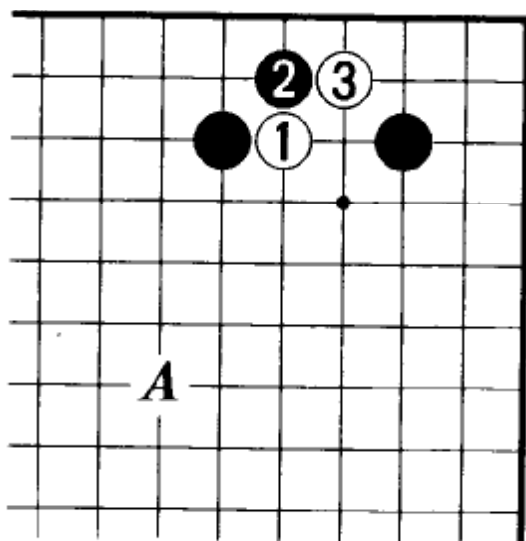
На третьей и четвертой линиях

“Никэн-тоби”—ход на один шаг дальше чем “иккэн-тоби”. “Никэн-тоби” похоже на “огэйма” в том смысле, что оно часто использует третью и четвертую линии.

[А] “Никэн-тоби” на третьей линии.

[В] “Никэн-тоби” на четвертой линии.

Конечно, “никэн-тоби” сохраняет соединение и в то же время расширяет форму камней. Поэтому необходимо знать правильный способ реагирования на случай, когда противник берется за атаку против указанного соединения.



Технические приемы соединения

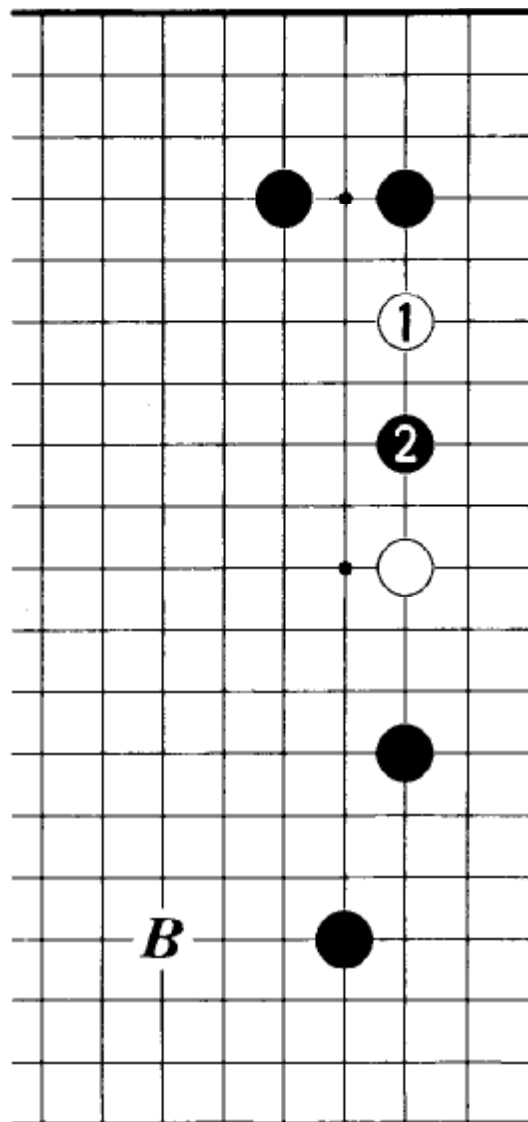
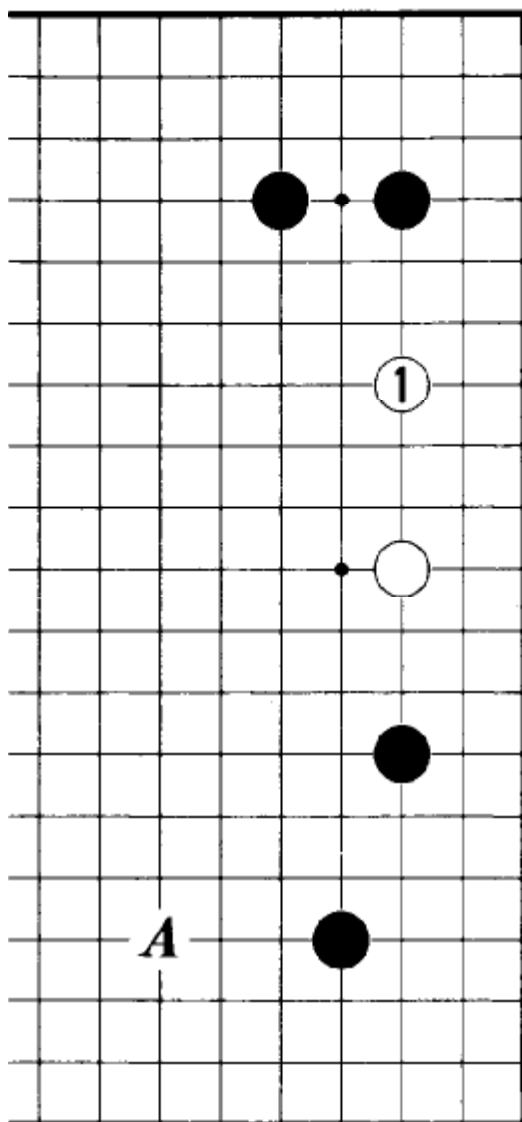
При “никэн-тоби” на третьей линии может быть сохранено соединение.

[A] На Белый ① Черные реагируют ходом в ②. Если Белые делают ход ③, как Черные должны отвечать на него?

[B] Разрезать Белые камни ходом Черного ④ - вот что правильный прием. Черные соединяют в ⑥, и камень  уже не может найти пути к бегству: Белый ⑦ - бесполезная попытка к сопротивлению, так как Черные спокойно преграждают в ⑧.

[C] Это вариант предыдущей диаграммы, начиная с Черного ⑥. Немедленное взятие  ходом ⑥ приводит к неудаче, что показано на следующей диаграмме.

[D] Белые разрежут ходом ⑦ и, после того как Черные возьмут Белый камень ходом ⑧, Белые загонят Черный  в “атари” ходом ⑨. Если так получится, то Черный , который составлял один из перво-



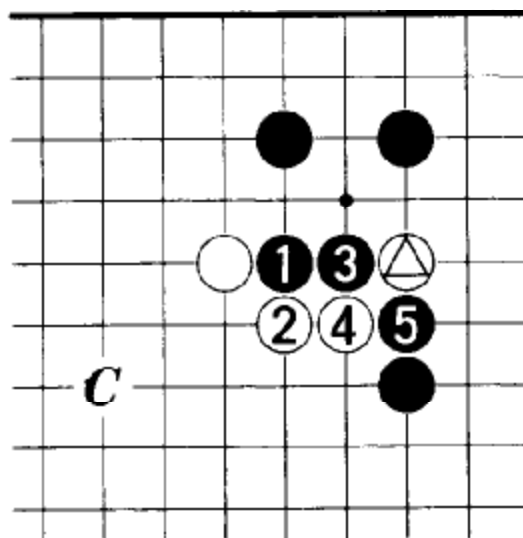
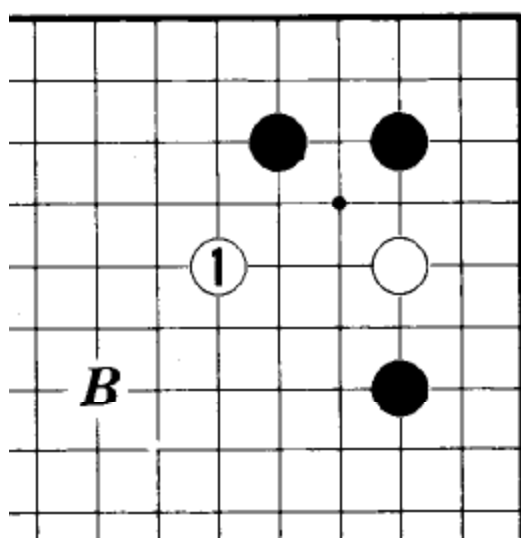
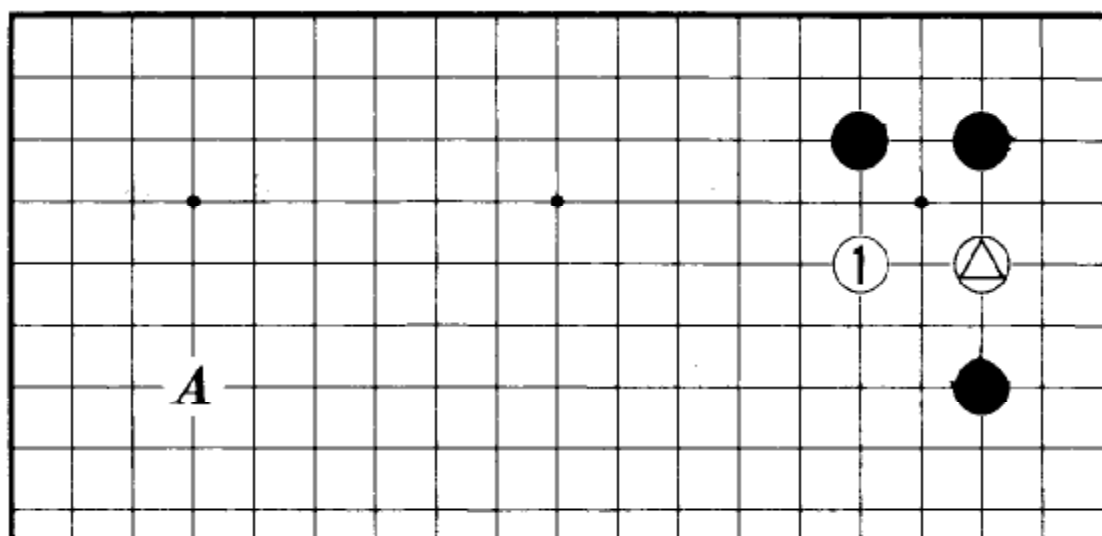
начальных камней в “никэн-тоби” будет отрезан.

Оборонительные меры

[A] В подобной ситуации “никкэн-тоби” Белого ① является очень хорошим ходом. Делая минимальные усилия, Белый ① не только захватывает некоторую территорию вдоль стороны, но и помогает укреплению позиции Белых, так как Белые избавляются от дальнейшей боязни перед нападением Черных.

[B] Если Белые растягивают свои ноги в ①, дальше чем “никэн-тоби”, то появляется серьезное слабое место, поражающее связь между Белыми камнями. Черные начнут вторжение в серединную точку ходом ② и, как следствие этого, соединение Белых камней с обеих сторон станет трудным.

Таким образом, каждому Белому камню придется самостоятельно бороться против Черных, в результате чего получится затруднительное



положение.

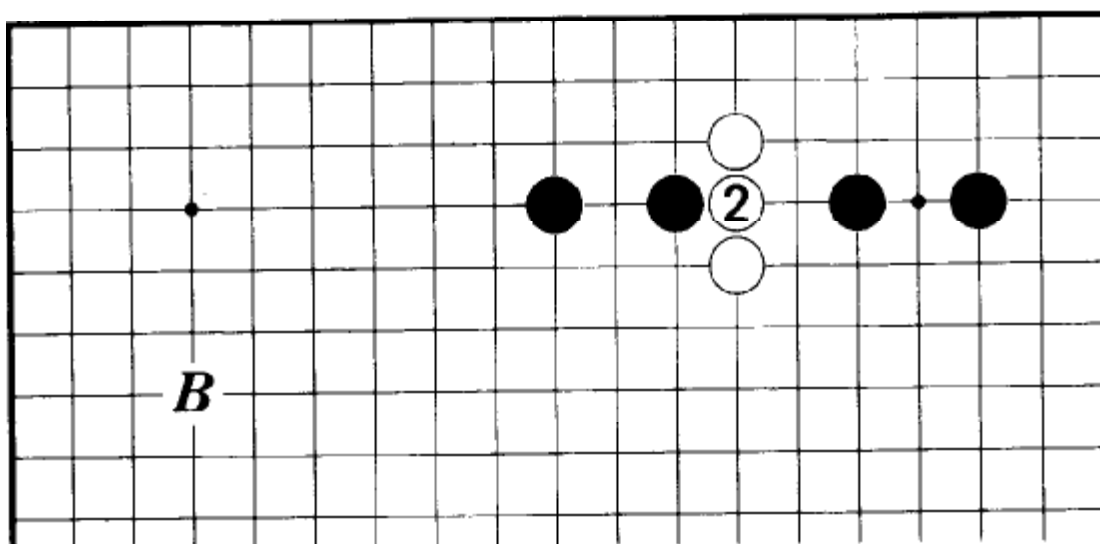
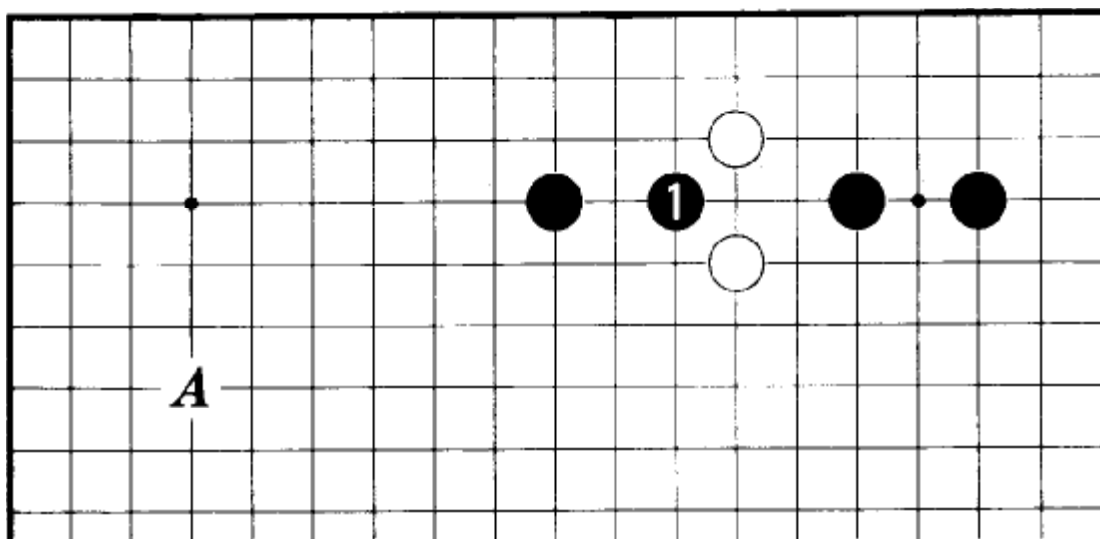
”Иккэн-тоби” в направлении центра

[A] “Иккэн-тоби” Белого ① как прием, помогающий камню  в бегстве, является самым практическим ходом.

[B] Что получится, если использовать “никэн-тоби” для этой же самой цели?

[C] “Никэн-тоби”, сделанное в направлении центра доски, обладает не вполне целесообразным свойством. Если, например. Черные ведут атаку ходами от ① до ⑤, Белый  оказывается в разъединении. Обязательно следует особо обещаться, когда камни противника находятся поблизости.

“Никэн-тоби”, сделанное в направлении центра, имеет совершенно слабую форму, тогда как сделанное вдоль третьей или четвертой линии



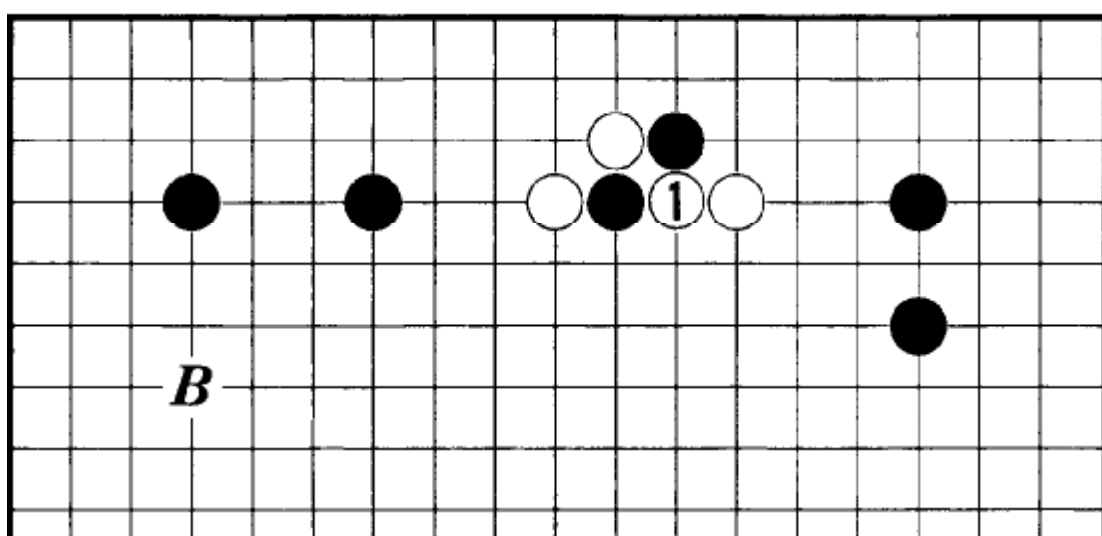
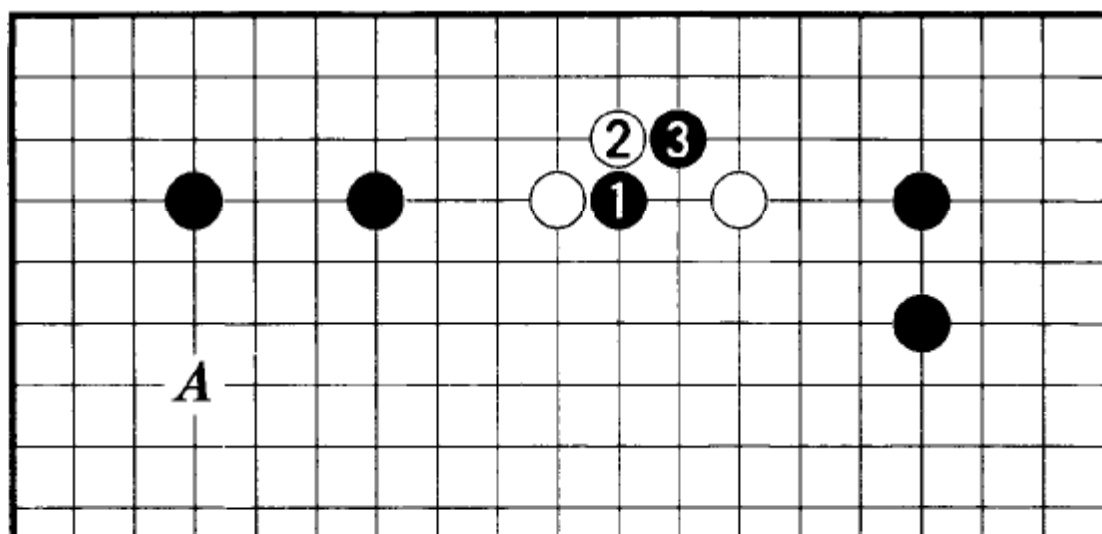
“никэн-тоби” представляет надежную форму. То же самое можно сказать и о форме “Огэйма”.

Контрольное упражнение (1)

[А] Черные только что сделали ход ❶. Как Белые должны отвечать?

Ответ:

[В] Белые должны соединить свои камни ходом ❷. Если этот ход



пропущен, Черные могут сделать следующий свой ход в точке ②, чтобы расколоть Белые камни “иккэн-тоби”.

Контрольное упражнение (2)

[А] Черные сделали ходы ① и ③ с тем, чтобы отделить Белые камни “никэн-тоби” друг от друга. Какой ответный ход наилучший для Белых? Дайте, пожалуйста, только ход один.

Ответ:

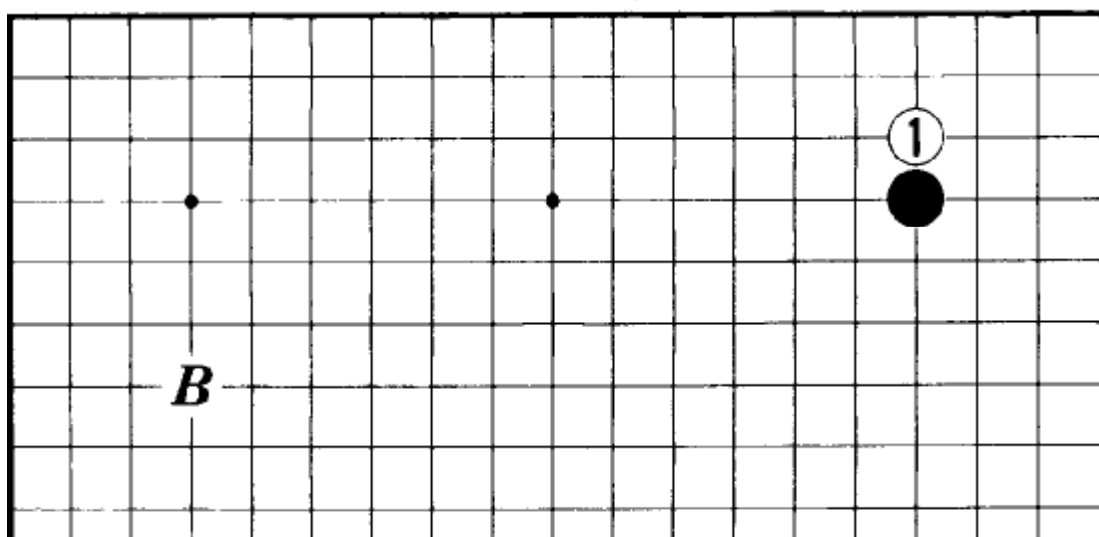
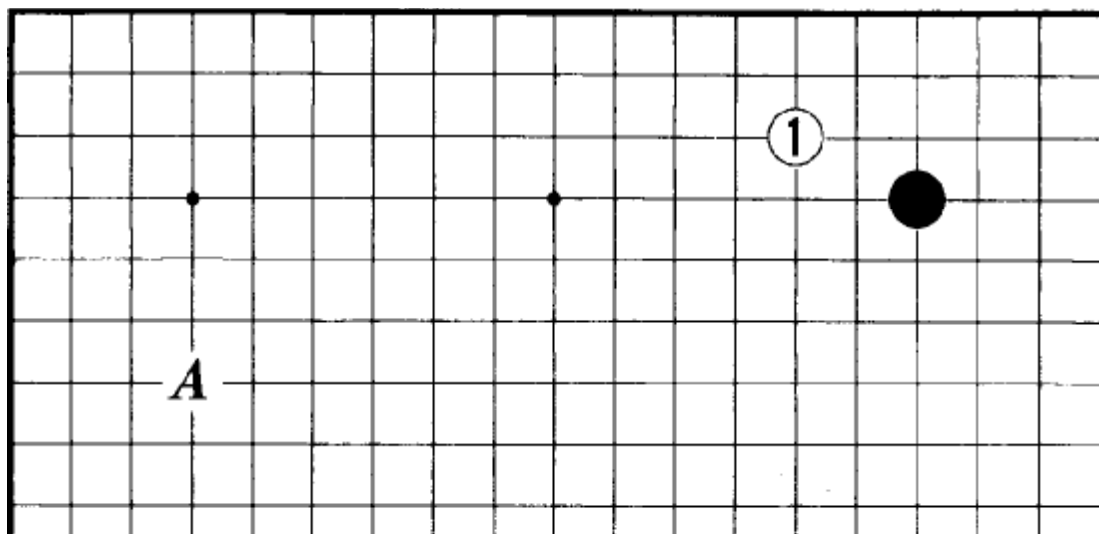
[В] Белые без всяких колебаний отвечают отсекающим ходом ①. В данном случае Белые имеют хорошую форму для дальнейшего боя.

ГЛАВА 3

Краткое изложение технических приемов схватки

По мере того, как камни двух партнеров сближаются вплотную, все увеличивается вероятность схватки. Пока камни обеих сторон отделены друг от друга на коротком расстоянии, обе стороны оценивают друг друга, но как только камни сблизятся и войдут в соприкосновение друг с другом, начнется схватка.

Схватка эта иногда кончается простой и быстрой развязкой, а иной раз развивается в конфликт в большом масштабе. Так или иначе, результат схватки несомненно будет играть важную роль в решении превосходства того или иного партнера на целой доске.



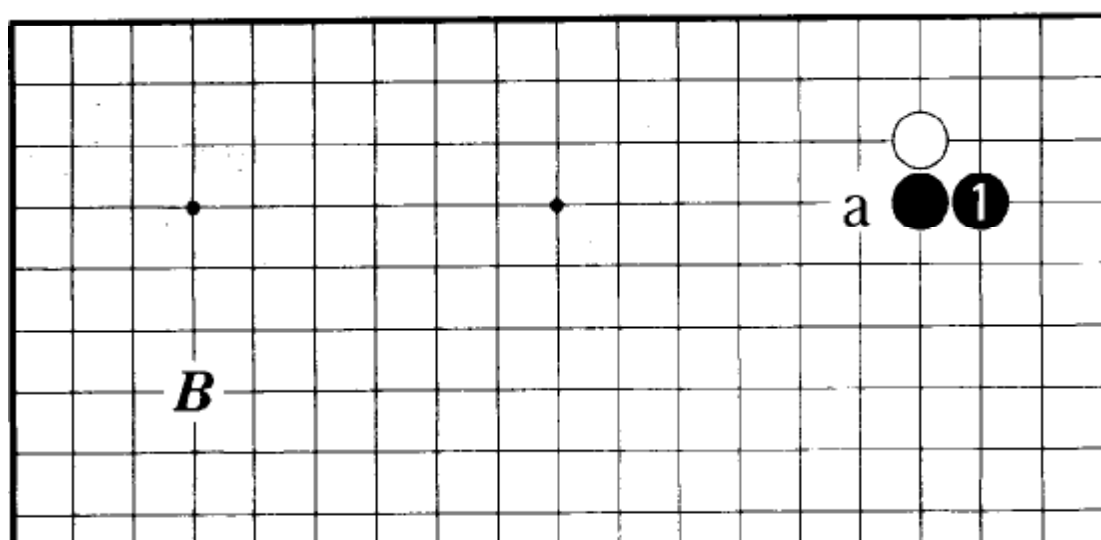
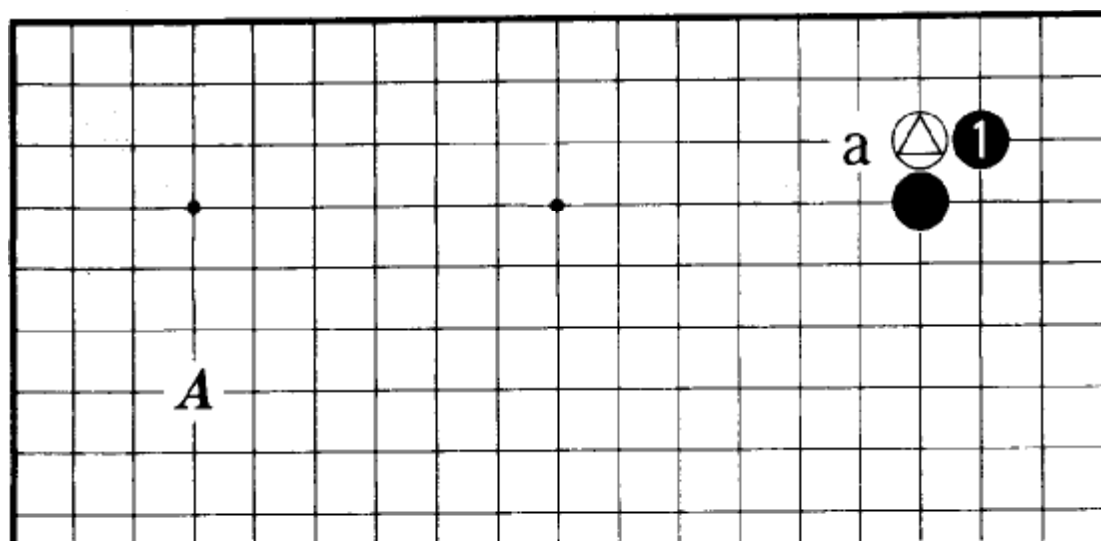
1. Выбор целесообразной позиции для схватки

Столкновение

Игра при соприкосновении с камнями противника почти всегда приводит к свирепой схватке. Значение одного неуместного хода в процессе подобного рукопашного боя может решить судьбу того или иного партнера: “со щитом или на щите”!

[А] Белый ① сделан с тем, чтобы противиться расширению сферы влияния Черных. Обратите внимание на то, что этот ход сделан не в соприкосновении и Белые оценивают дело из безопасной дали.

[В] Этот Белый ход намерен вторгнуться непосредственно в сферу влияния Черных в углу. При наличии камней в соприкосновении такой ход приводит к стычке лицом к лицу. Встречая Белый ①, Черным нельзя зря тратить время. Они должны немедленно ответить на него и приобрести благоприятную форму.



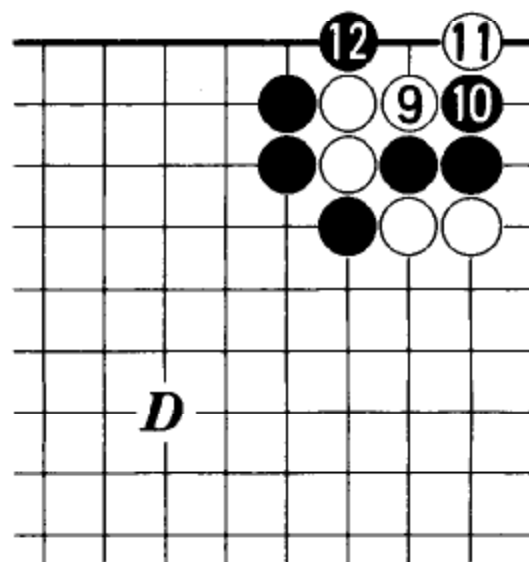
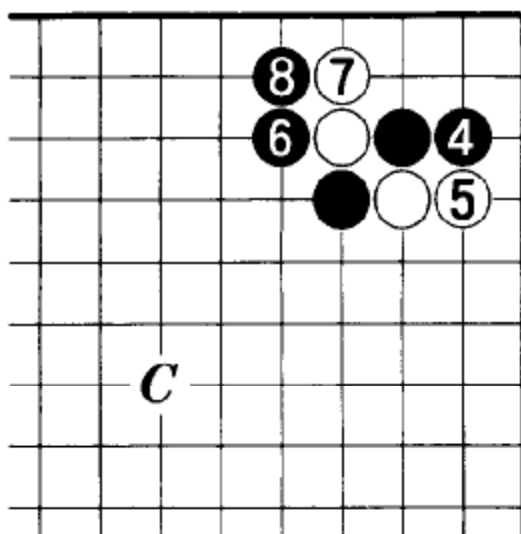
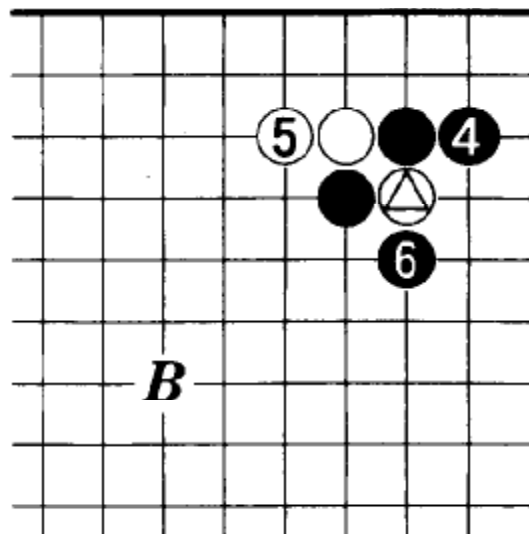
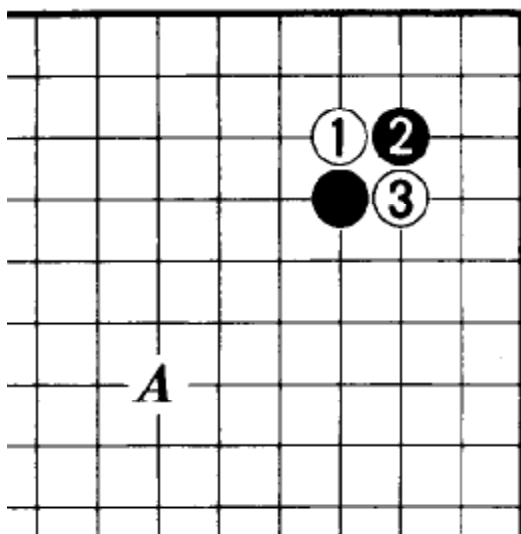
Подкрепления

Когда камни входят в соприкосновение, в наступающем сражении пользуется преимуществом тот, кто первым вводит свои подкрепления.

[А] По только что изложенной причине Белый  будет застигнут в невыгодном положении. Теперь очередь за Черными, которые могут ввести свои союзные войска.

В основном здесь 4 правильных приема ответа на Белый , которые могут быть направлены на нападение на тот же камень. Черный  или "а" является самым решительным ответным ходом, который лишает Белого камня жизненно необходимой точки.

[В] Черный  или "а" на этой диаграмме тоже хороший прием. Важно иметь представление о том, что укрепленные камни производят давление на камни противника.



Взаимное пересечение

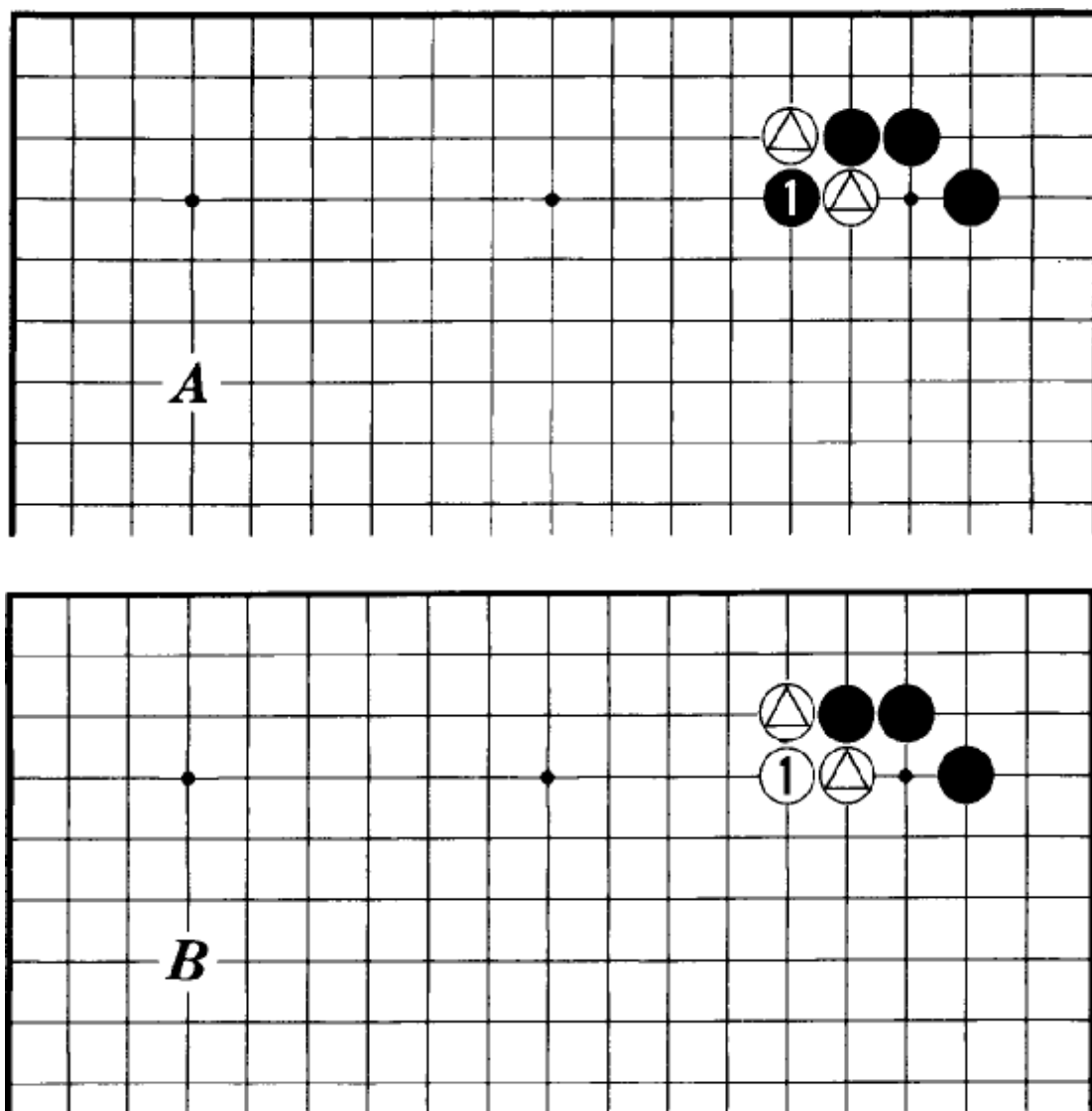
[A] Прием, использованный Белым ходом ① в соприкосновении, называется “цукэ”. Однако, как выше указано, этот прием в принципе неблагоприятен.

Пересекающийся Белый ③ после Черного ② представляет собой смелый вызывающий ход. Камни обеих сторон взаимно пересекаются и отделяют друг от друга. Так же как в предыдущем случае, положение Черных считается лучше, так как Черные могут подкрепиться следующим ходом. Посмотрим пример результата последующего развития.

[B] Черный ④ - надежный ответ, потому что он укрепляет камень в “сан-сан”. Если Белые делают ход ⑤, Черные могут сделать ход ⑥ для взятия △ в плен.

[C] Белый ⑤ в ответ на Черный ④ является решительным ходом, но Черные могут захватить другие Белые камни ходами ⑥ и ⑧.

[D] Просто для убеждения доиграем дальше. Если даже Белые сопротивляются ходами ⑨ и ⑪, Черные делают ходы ⑩ и ⑫ тем самым могут взять Белых.



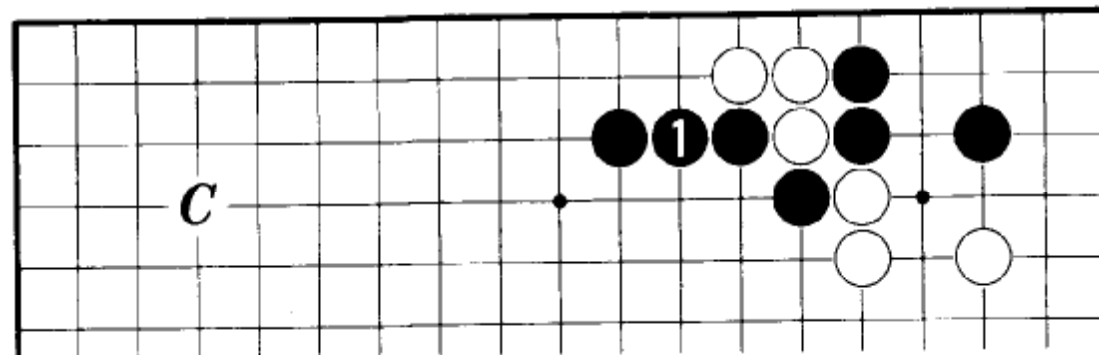
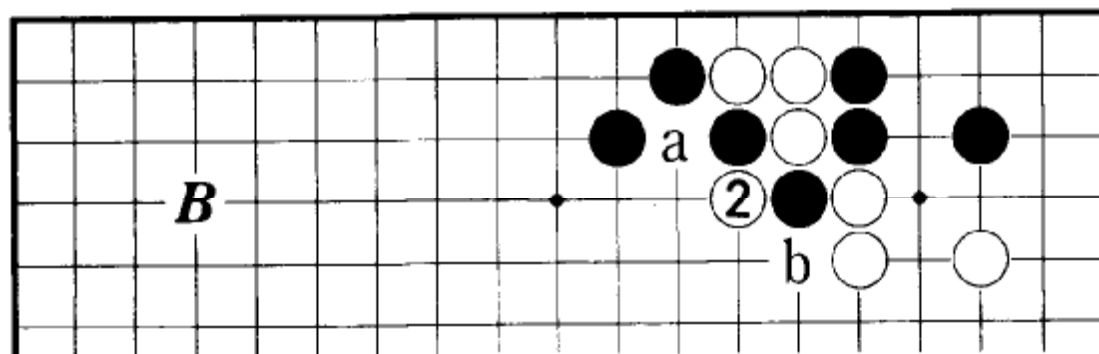
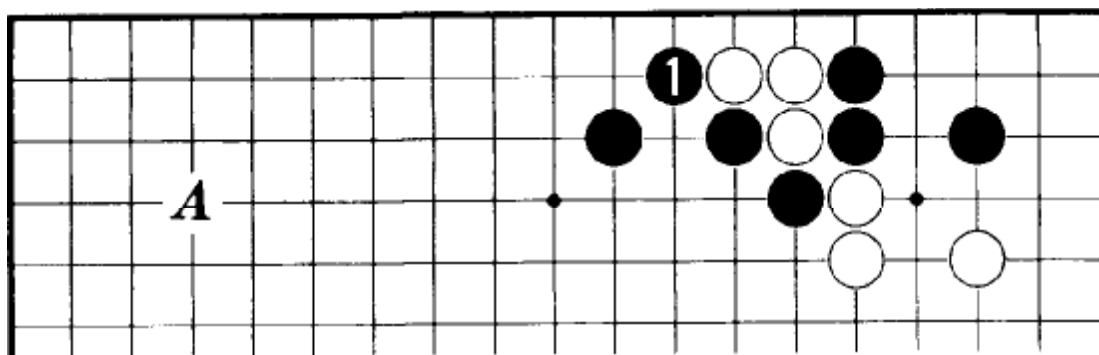
2. Разрезание и соединение

Взаимодействие

Дружное сотрудничество создает большую силу, тогда как дезорганизованные усилия расточают энергию. Что бы вы ни делали, очень важно взаимодействие. В игре Го также множественное число камней становится крепче при их соединении друг с другом.

[А] На диаграмме показаны Белые , разрезанные Черным  1. Будучи рассеченными на маленькие части, Белые попали в действительно затруднительное положение. Черные пользуются количественным превосходством, что служит причиной больших неприятностей для Белых.

[В] Белый  1, соединяющий камни , называется “цуги” (соединение). Если Белые забудут это соединение, они найдут свои камни расколотыми на части, как на предыдущей диаграмме.



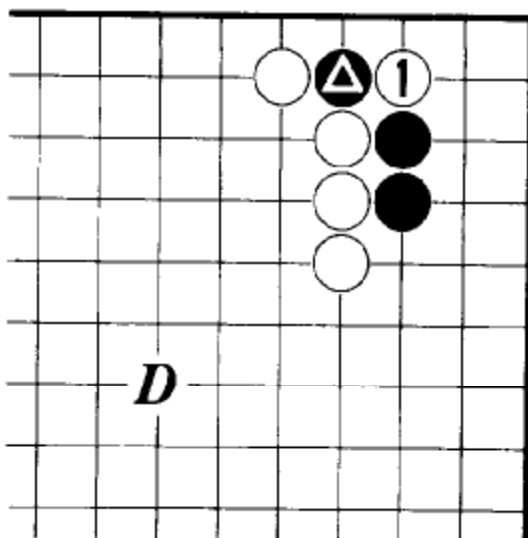
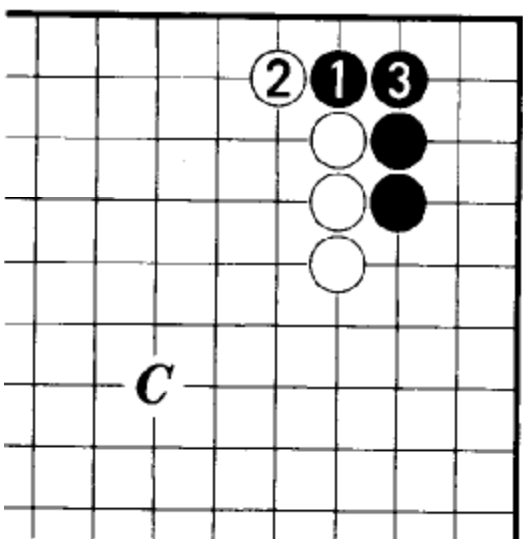
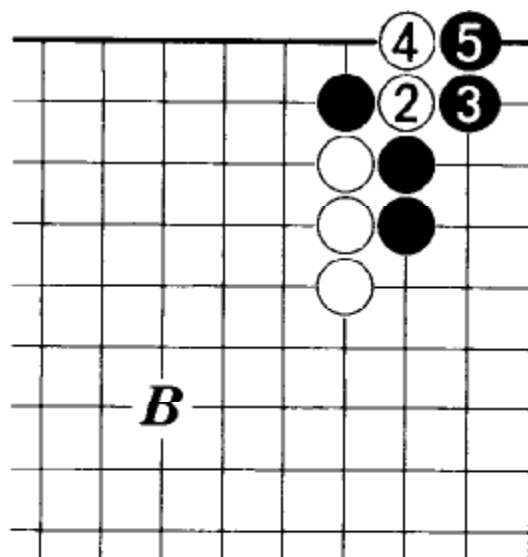
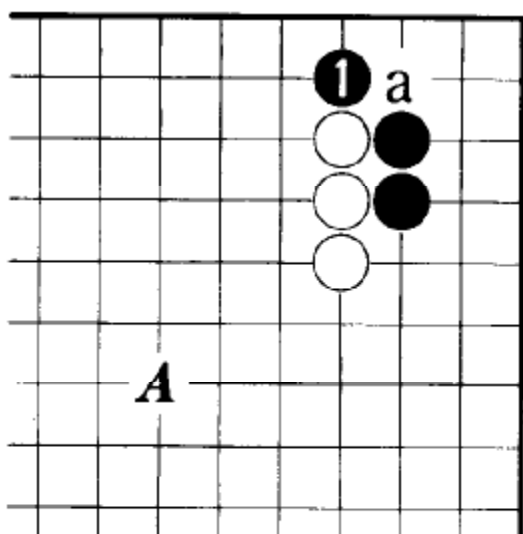
Разрезание и “атари”

[A] Когда камни могут быть разрезаны, может быть причинена потеря. Черные сделали ход ❶. Для того, чтобы взять три Белых камня, но Черные действовали слишком необдуманно: сзади в форме Черных камней оставлено слабое место.

[B] Белые, разрезая Черные камни ходом ❷, могут сделать двойное “атари”. Если Черные соединят свои камни в “a”, Белые сделают ход в “b”, или наоборот; в том и другом случае Черный камень будет взят.

Игроки, которые только недавно научились играть в Го, часто терпят неудачу, попадая в такую простую западню. Так что несоединенные точки требуют особой осторожности.

[C] Если Черные делают ход в ❶ для соединения своих камней на третьей линии, то больше не может быть двойного “атари”. К тому же, три Белых камня таки могут быть взяты.



Пересечение на второй линии

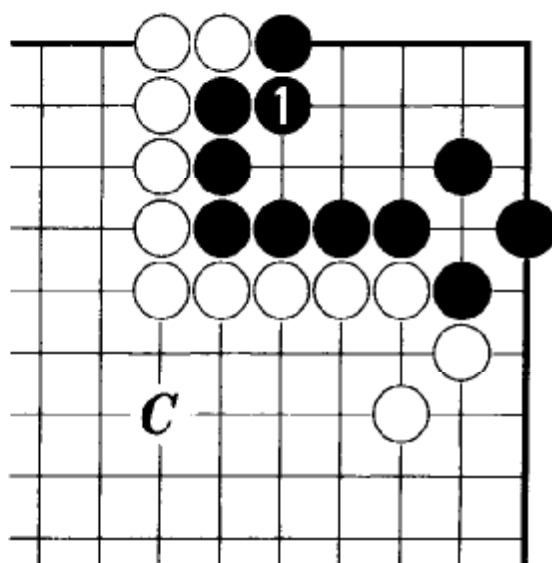
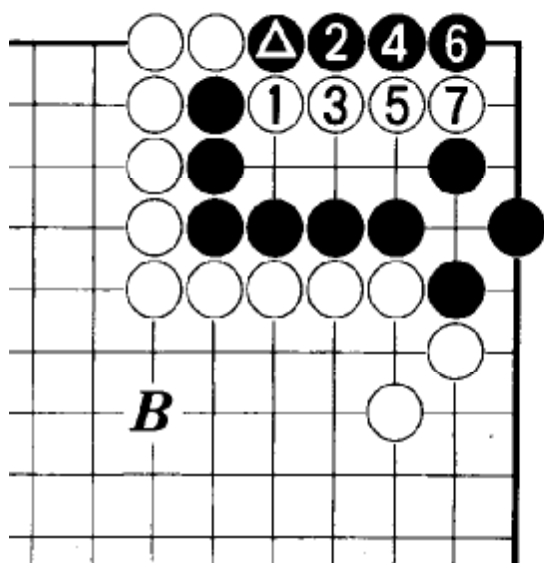
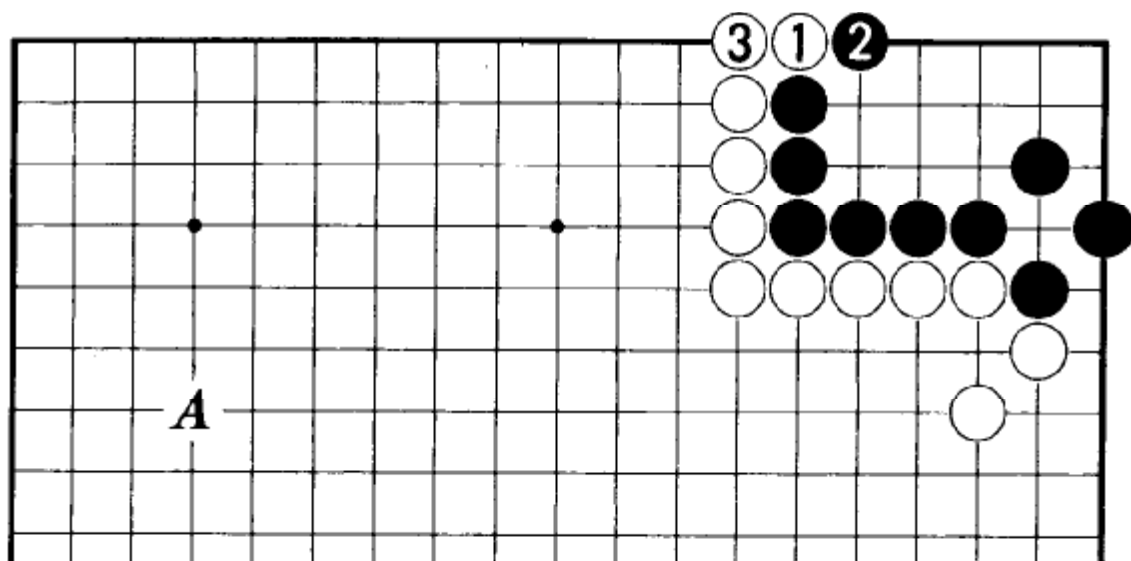
Необходимо с осторожностью относиться к разрезанию на второй линии, так как в отличие от других разрезов оно имеет своеобразные особенности.

[A] Если Черные делают ход ❶ то получается отсекаемая точка “а”.

[B] Однако, разрезающий ход Белых ❷ не увенчивается успехом, так как Черные просто делают ход ❸ и Белые камни вынуждены будут спуститься вниз к краю доски, что лишает Белых пути к бегству. До Черного ❺ включительно Белые камни будут взяты в плен.

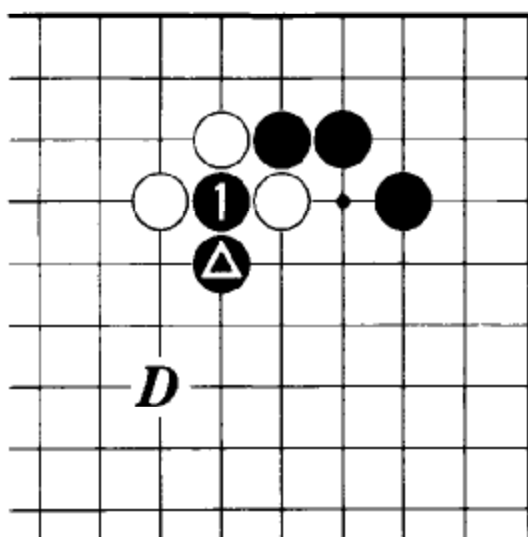
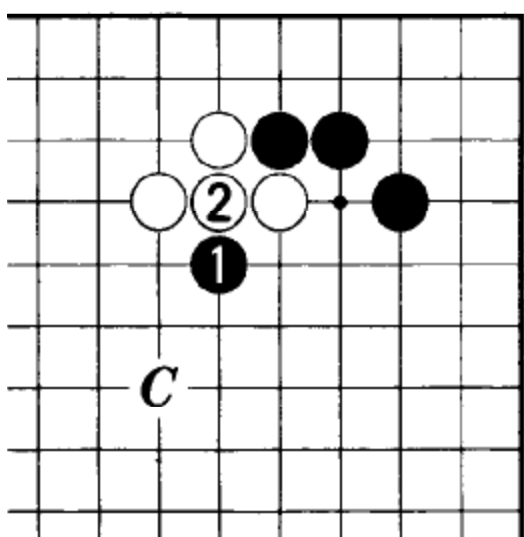
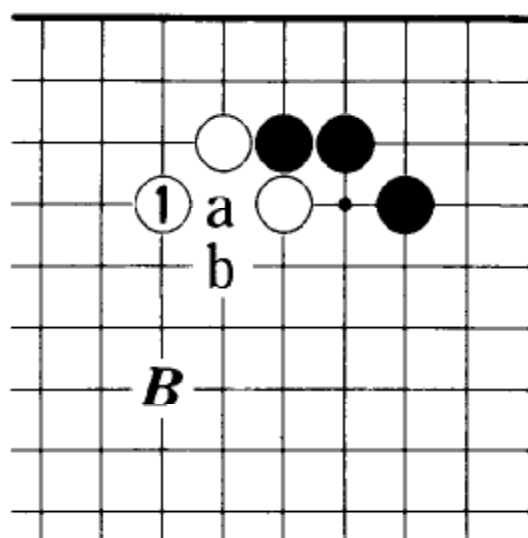
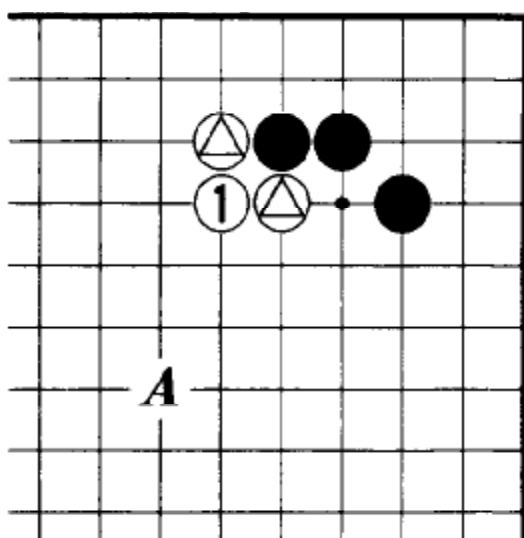
[C] После Черного ❶ благоразумный ход для Белых будет ❷. Тогда Черным придется соединить в ❸. Если Черные забудут соединить, то ...

[D] Белые разрежут в ❶ и теперь Черный Δ окажется в плену.



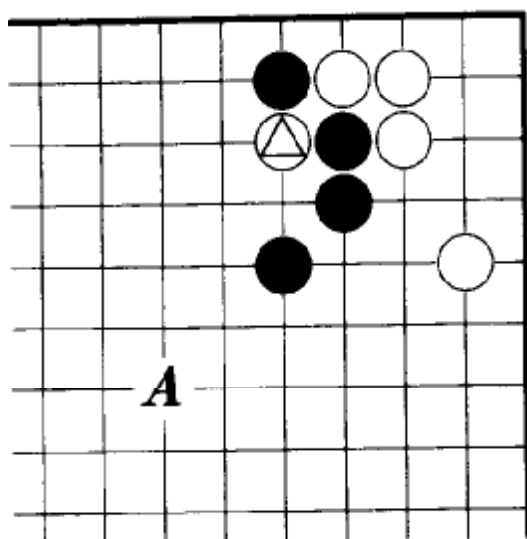
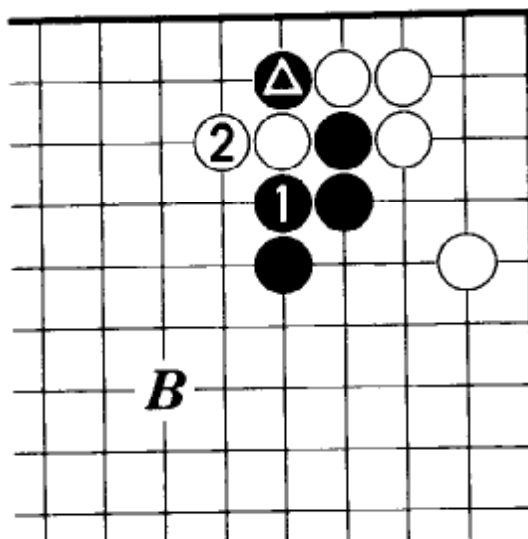
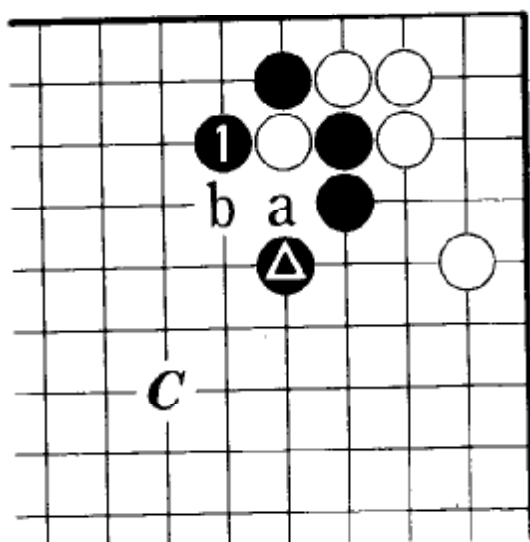
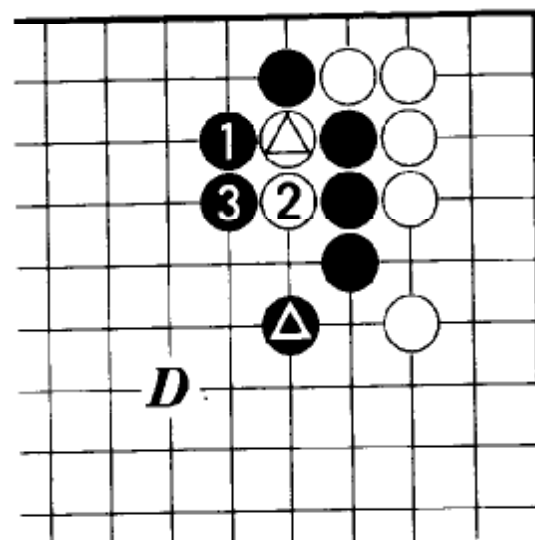
Опасность на первой линии

- [A] Эта форма часто появляется на конечной стадии игры, когда территории будут завершаться. Белые сделали ход ① и Черные преградили его в ②, затем Белые соединили свои камни ходом ③. При этом для Черных неблагоприятно так и оставить создавшееся положение.
- [B] Если Белые разрежут в ①, то этот ход создаст “атари” в отношении Черного . Если Черные бегут ходом ② и последующими ходами, Белые погоняются по пятам до ⑦ и Черные камни целиком окажутся в плену. Черные потерпели огромную потерю.
- [C] После диаграммы А безусловно необходимо соединить в ①.



Способы соединения

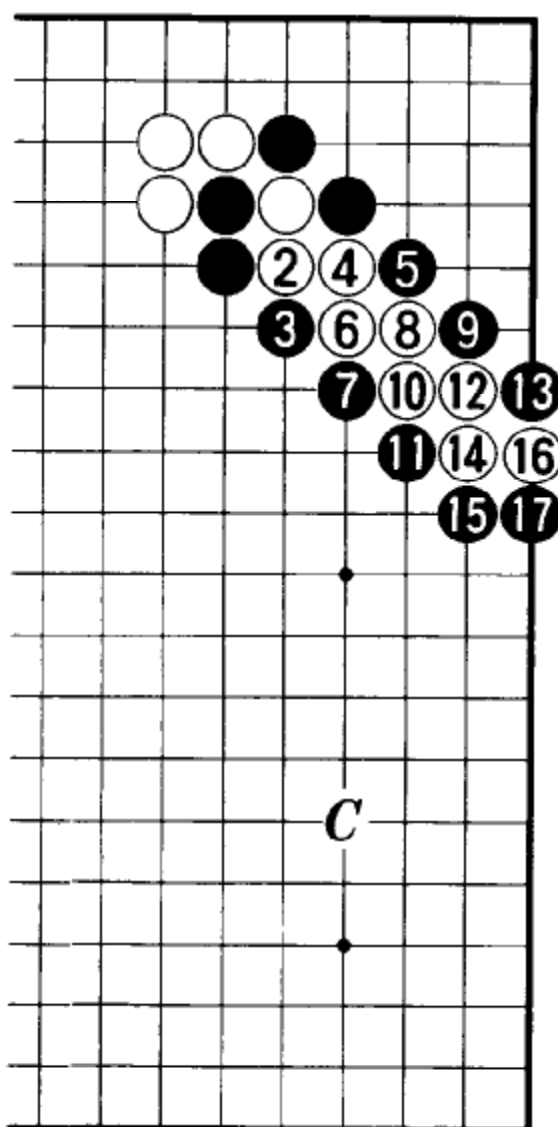
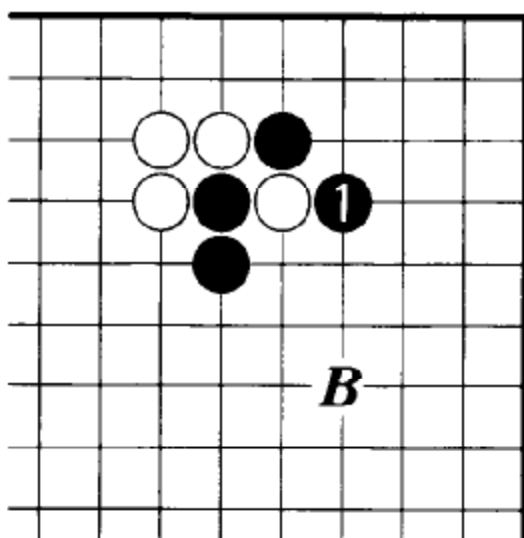
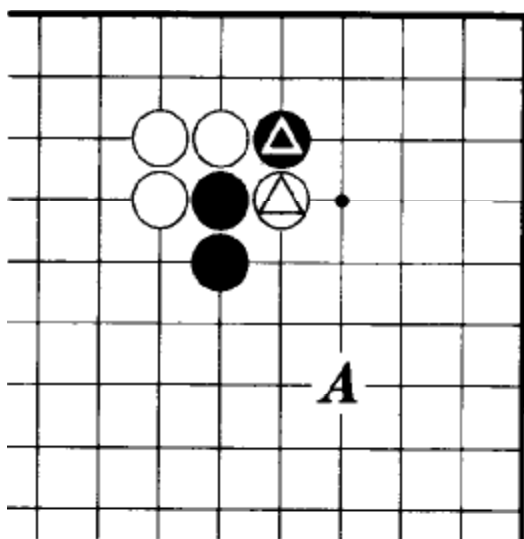
- [A] Белый ① - способ непосредственного соединения. Теперь Черные не могут разрезать камни  или отделить их друг от друга. Это является основным способом соединения.
- [B] Нужно также помнить Белый ① как альтернативный способ соединения. Если Черные пытаются разрезать в "а", то это ничто иное, как самоубийство Черных, так как Белые просто берут разрезающий камень ходом в "b".
- [C] Если Черные заглядывают в отсекаемую точку ходом ❶, Белым обязательно следует ответить на него соединением в ②.
- [D] Если после Черного  Белые делают ход где-нибудь в другом месте, Черные свободно могут разрезать ходом ❶.

**A****B****C****D**

3. Как взять камни в плен

Преследование камней

- [A] Теперь очередь за Черными. У них при этом имеется способ взятия Белого  в плен.
- [B] Если Черные делают ход “атари” с этой стороны, Белые могут убежать ходом ②. Если так случится, Черный  будет отсечен и окажется в безнадежном состоянии.
- [C] Если Черные делают ход “атари” с этого направления, то пропадут всякие надежды Белых на бегство. Если Белые пытаются выйти ходом “а”, Черные немедленно берут Белые камни ходом “b”. В этом случае Черный  был в засаде, мешая бегству Белых.
- [D] В этом случае Черные также могут взять Белый  ходом “атари” в ①. Если даже Белые пытаются убежать ходом ②, Черные встречают этот ход своим ходом ③. Здесь Черный  опять-таки играет жизненно важную роль.

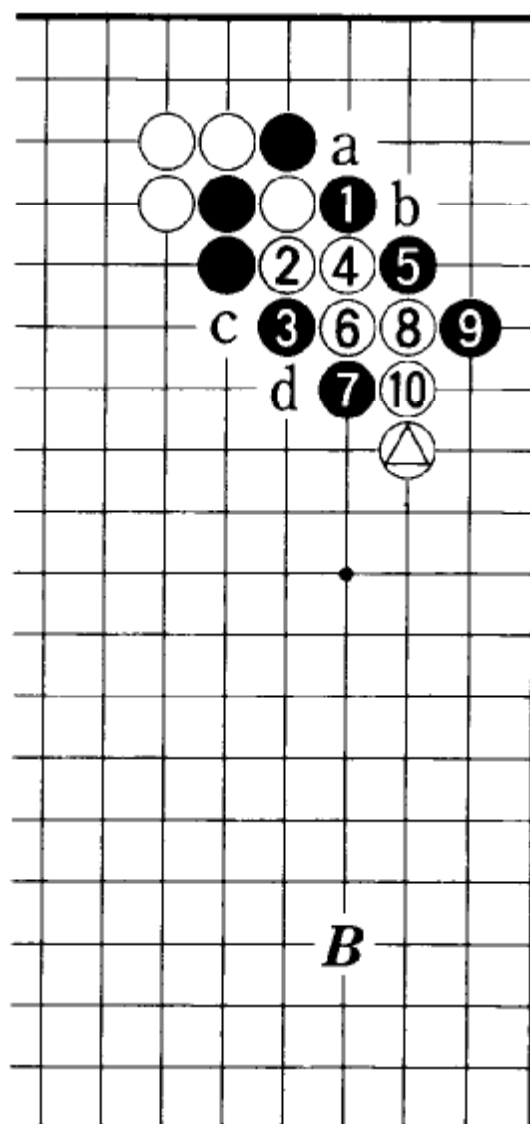
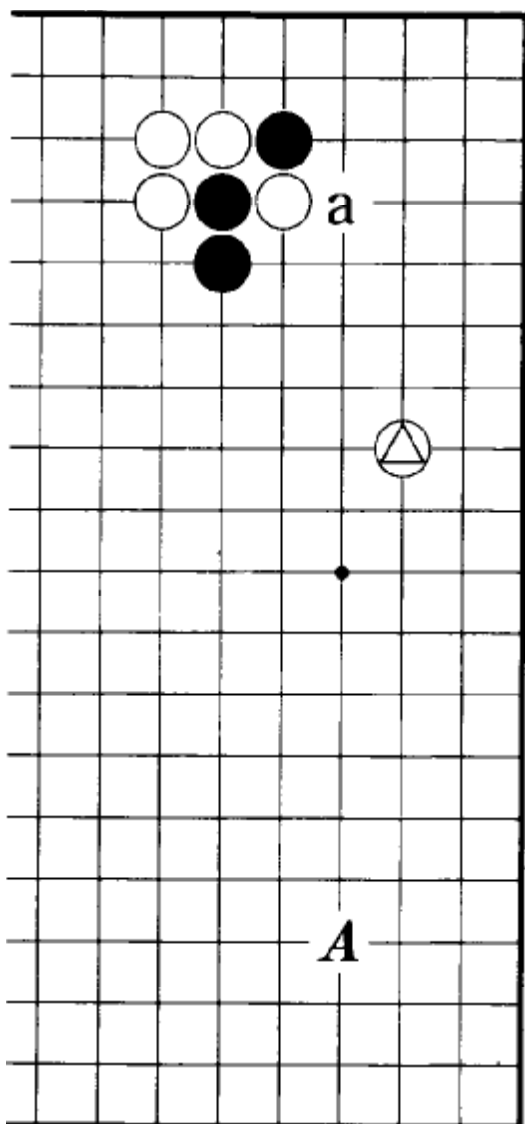


”Сичо” (Лестница)

[A] Черный отсечен и изолирован Белым . Однако, если Черные могут как-нибудь взять Белый , то они разом возьмут верх в этой части доски.

[B] Черные могут взять Белый камень, делая ход “атарии” в **1**.

[C] Если Белые убегают в **2**, Черные следуют за ним в погоне за Белыми камнями от **3** до **15** последовательно, пока Белые камни не попадут в край доски и не окажутся в плену. При этом нужно отметить, что Черный **13** может быть также сделан и в **14**. Подобный способ взятия камней называется “сичо” или “лестницей”.

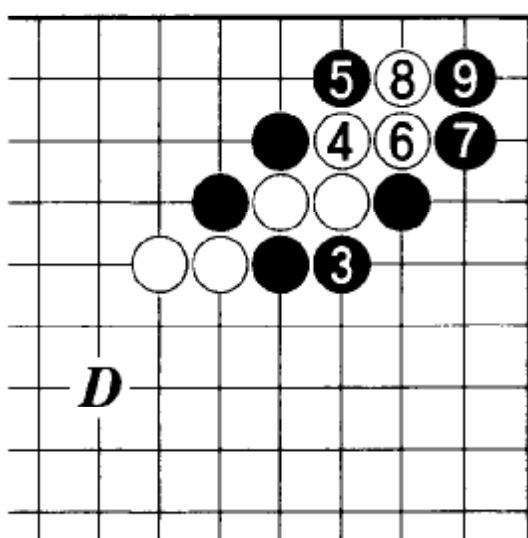
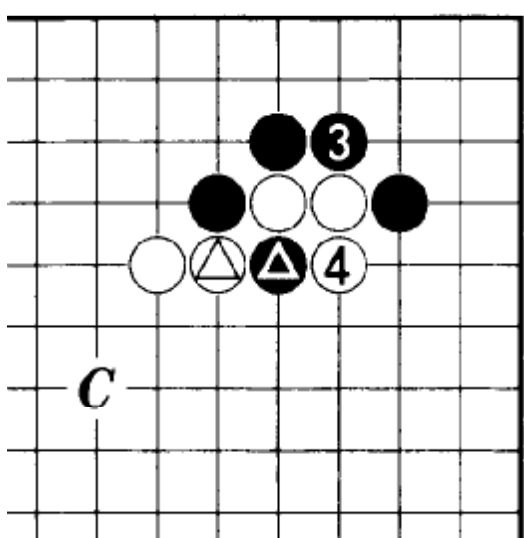
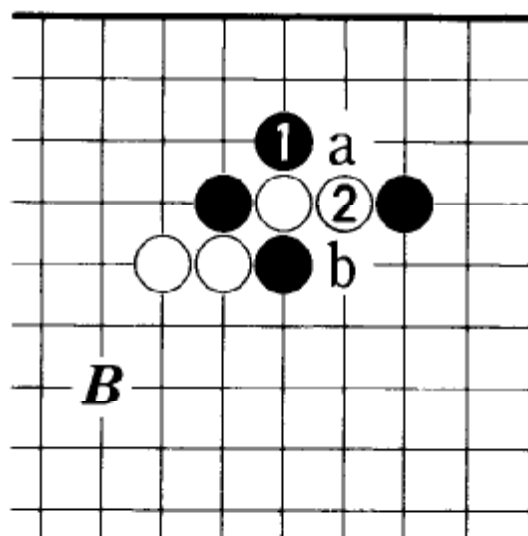
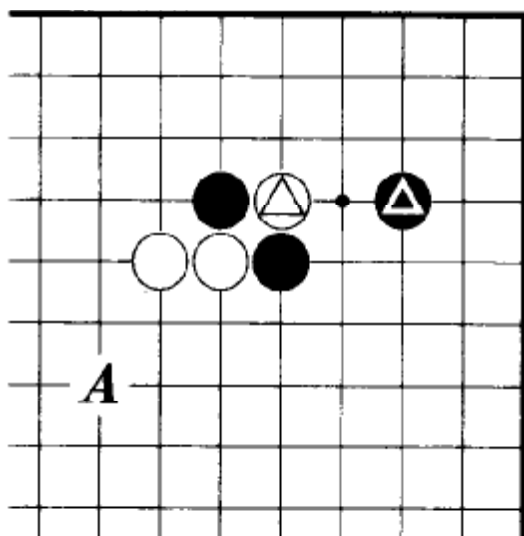


Неудача “сичо”

[А] Черный ход “атар” в “а” представляет точно такую же погоню за Белым камнем, какая была на предыдущей странице, но на этот раз следует обратить внимание на наличие Белого . Наличие этого камня означает, что Белые имеют подкрепление, ждущее Белых камней по пути их бегства. В подобном случае выбор “сичо” оказывается неблагоприятным.

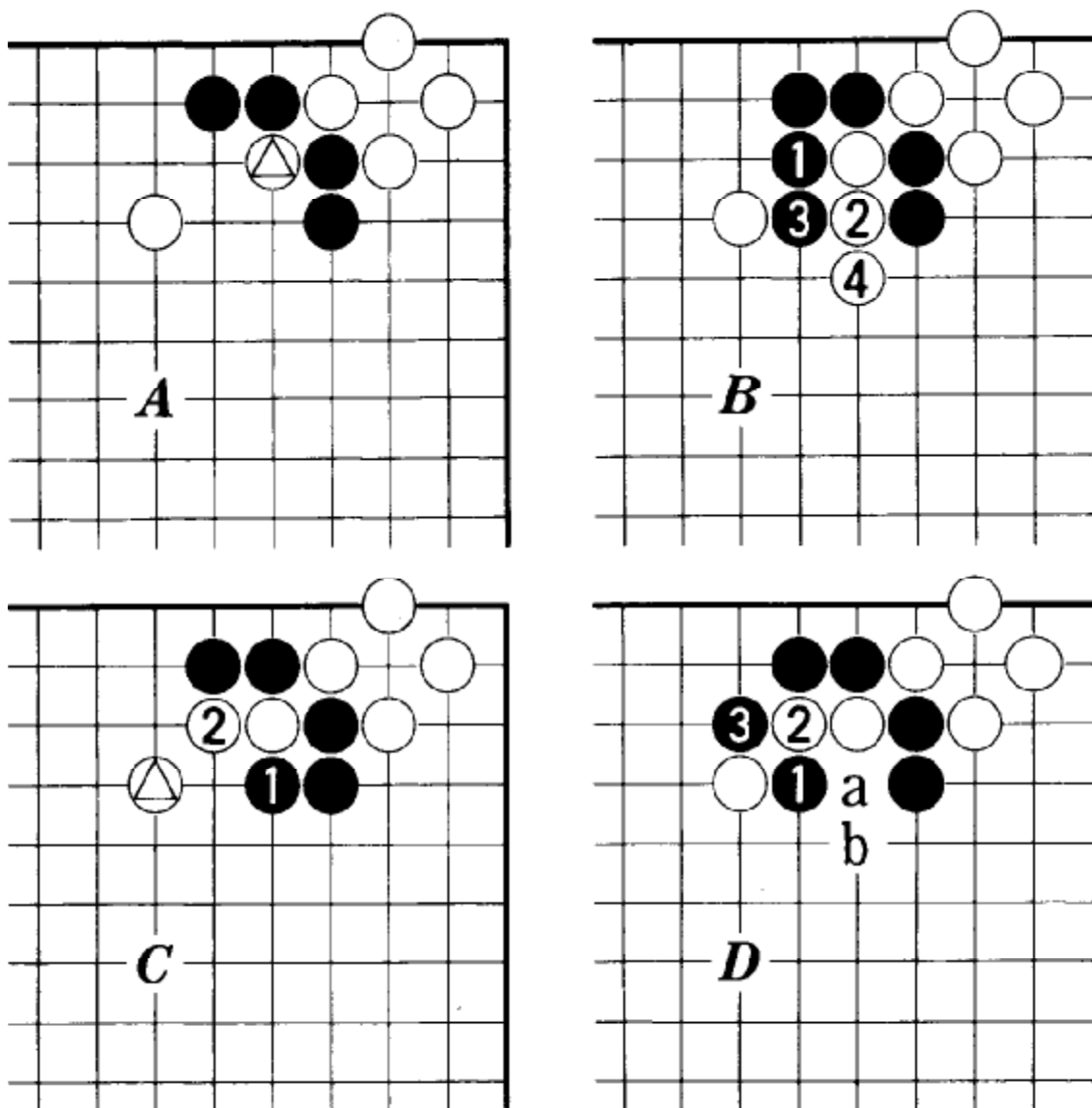
[В] Черные преследуют Белые камни ходами от ❶ и вплоть до ❹, но Белые соединяют свои камни с  в ❿.

При этом форма Черных камней имеет множество точек разрезания: в “а”, “b”, “с” и “d”, и ситуация выходит из-под контроля Черных. Поэтому очень важно действовать с осторожностью, чтобы “сичо” не провалилось в конечном счете из-за огромного ущерба, который Черным (в данном случае) пришлось бы потерпеть.



Два пути для “атари”

- [A] Теперь очередь за Черными. Черные могут взять Белый способом “сичо”. В этой обстановке важно использовать Черный .
- [B] Сначала Черные делают “атари” ходом ①. Если Белые убегут ходом (2), то что должны сделать Черные? Черные могут сделать “атари” в “a” или “b” и при этом должны решить, которое из них лучше.
- [C] Если погоня будет продолжаться Черным ходом ③ с этой стороны, то Белые убегут в 4, который одновременно загонит Черный в “атари”. Это для Черных неудача. Главным злодеем был Белый .
- [D] Черные должны сделать “атари” ходом ③ с этой стороны после диаграммы В. Тогда “сичо” увенчается успехом.



“Гэта” (Взятие камней на один шаг издали)

Не всегда хорошо делать ход “атари” для взятия камней в плен.

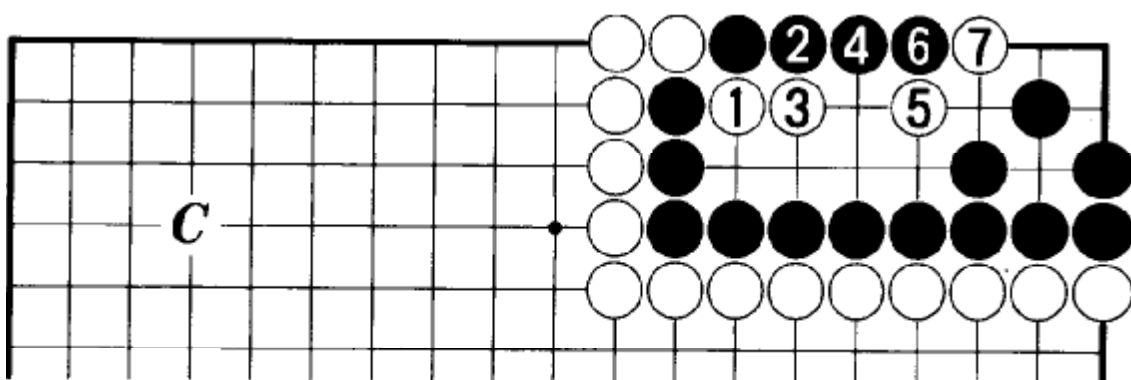
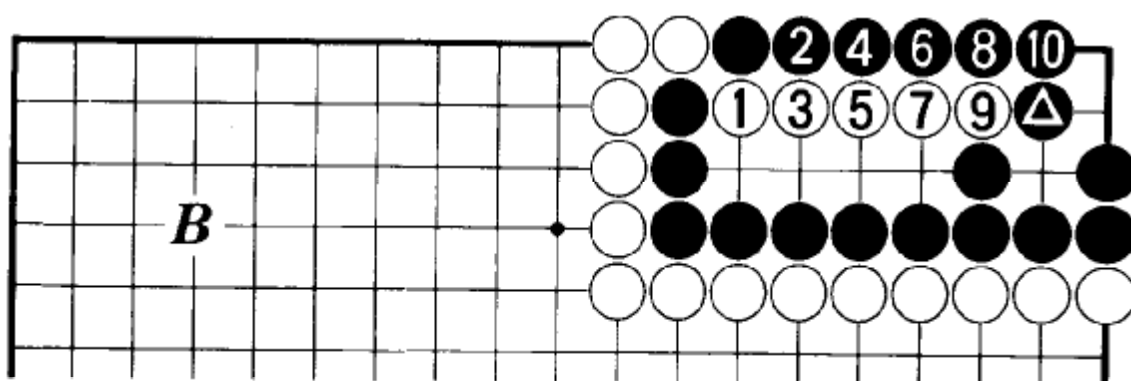
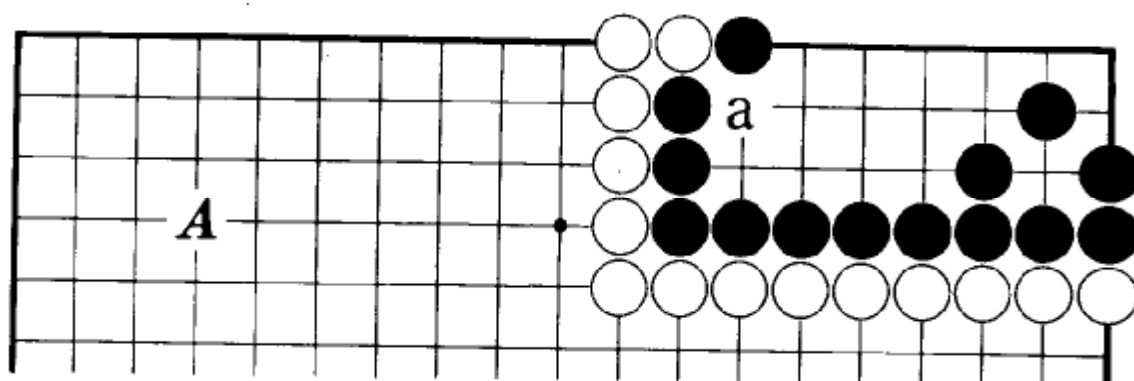
[A] Подумаем, как надо взять Белый в плен.

[B] Если Черные делают “атари” ходом ❶ с этой стороны. Белые убегут ходом ❷. После обмена ходов Черного ❸ и Белого ❹ становится ясно, что Белые камни не могут быть взяты в плен.

[C] Если даже Черные делают “атари” ходом ❶ с этой стороны, Белые могут убежать в ❷ и сразу достигают безопасности благодаря соединению с Белым .

[D] Черный ❶ достигает цели окружения Белого камня, косвенно занимая узловой пункт. Прием этот называется “гэта”. Если Белые пытаются убежать ходом ❷, Черный ❸ создает “атари” и здесь не может быть способа спасения Белых камней. В ответ на следующий Белый “a” Черные делают ход в “b”.

“Гэта”, так же как и “сичо”, является основным приемом взятия камней.



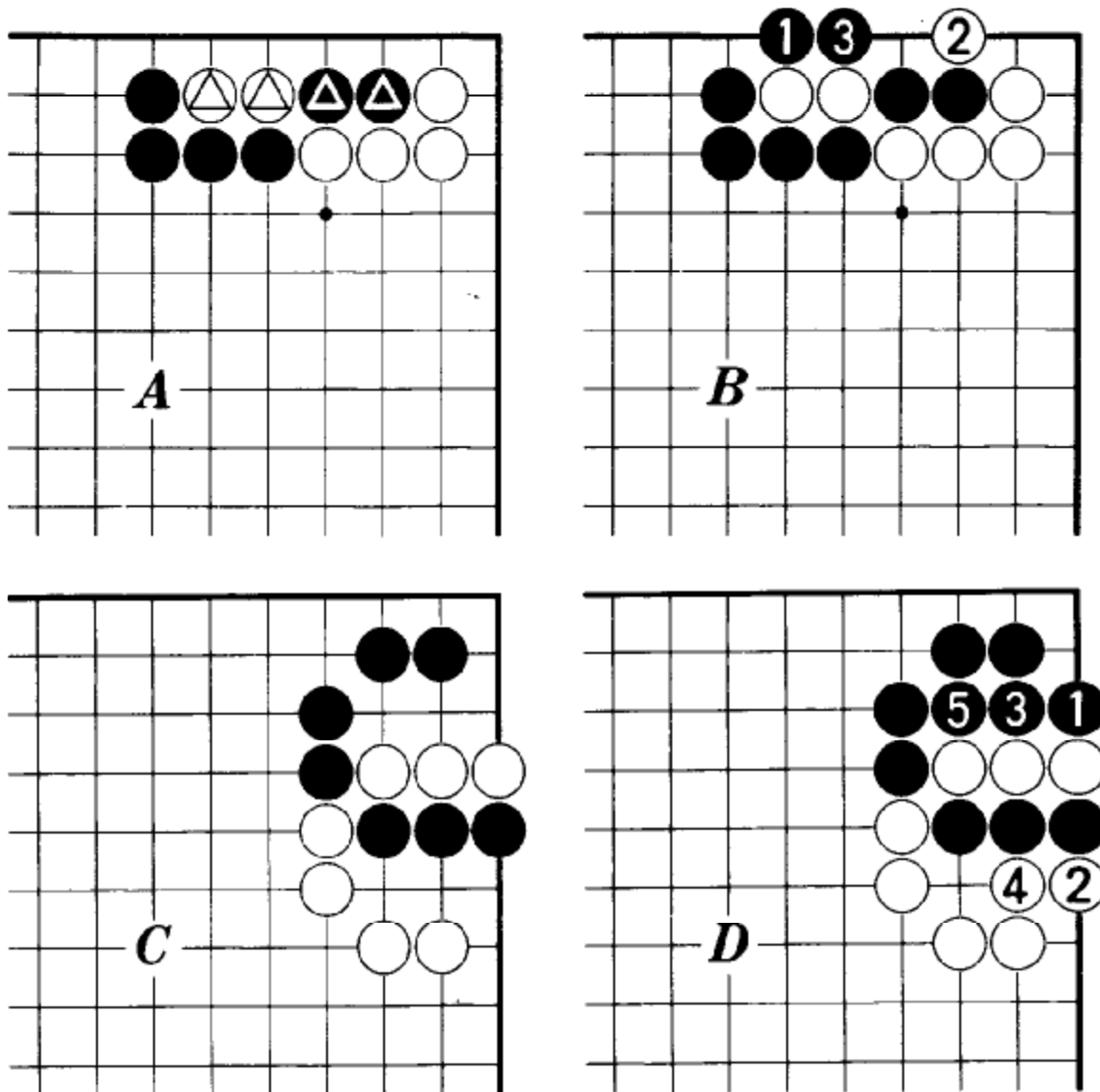
”Гэта” на второй линии

[A] В форме Черных камней имеется точка разрезания “а”. Если Черные соединяют “а”, то не будет никакой проблемы. Но нам хотелось бы узнать, что получится, если Черные игнорируют соединение в “а”.

[B] Белые режут в ①. Черные бегут в ②, а Белые преследуют их, делая непрерывные “атари” от ③ до ⑨. Однако, когда Черные делают ход ⑩, осажденные Черные камни, бегущие на первой линии, соединяются с ④ и другими Черными камнями.

[C] Белым следует придумать другой порядок нападения. После преследования Черных ходами ① и ③ хорошим приемом будет косвенная атака в ⑤, который ловит Черные камни в ловушку. Если Черные пытаются убежать в ⑥, Белые ловко делают “атари” в ⑦ и тем самым захватывают целый ряд Черных камней в плен.

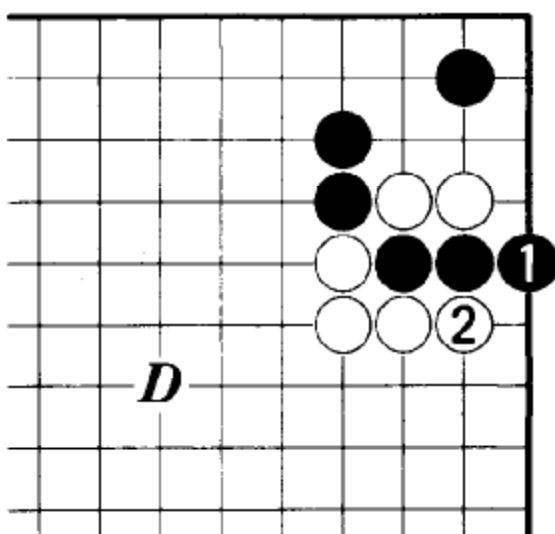
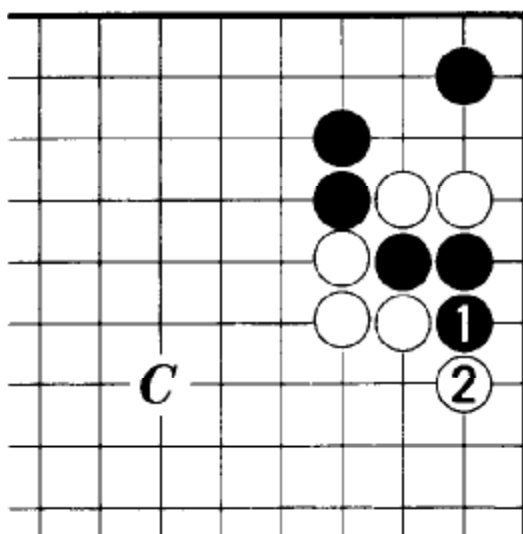
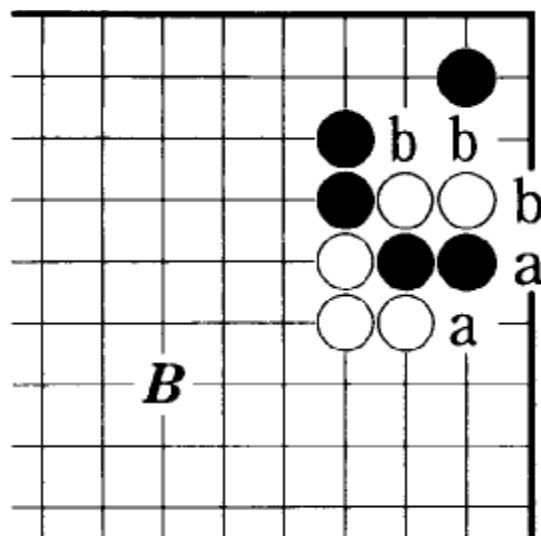
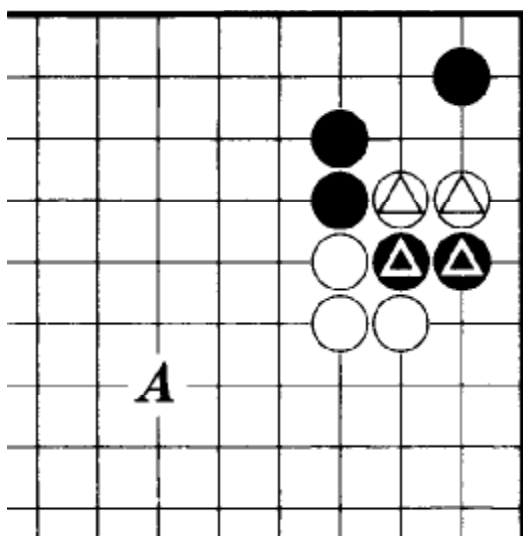
Технический прием, использованный Белыми в ходе ⑤, тоже относится к “гэта”.



”Сэмэй” (Состязание во взятии камней)

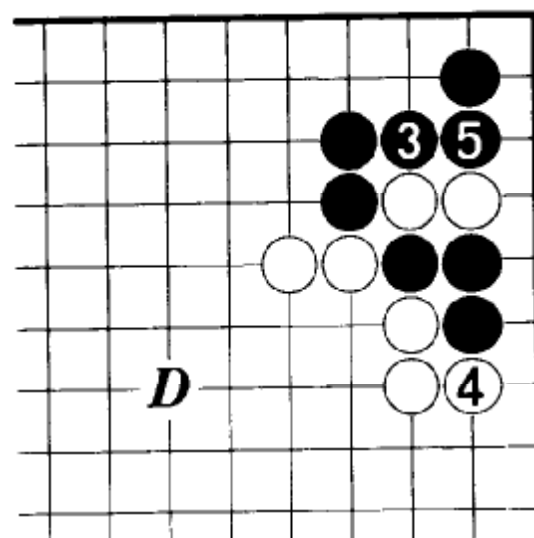
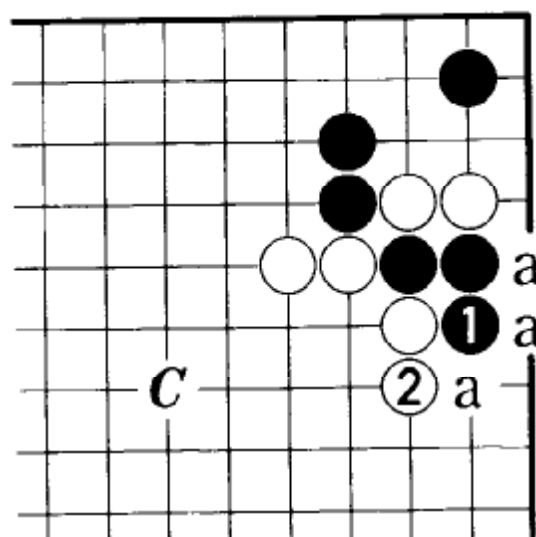
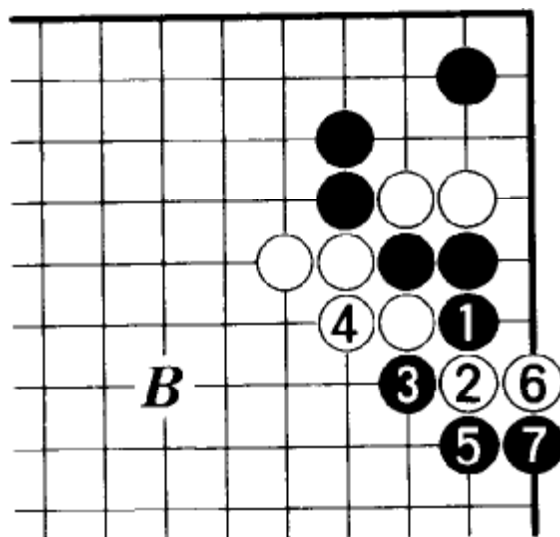
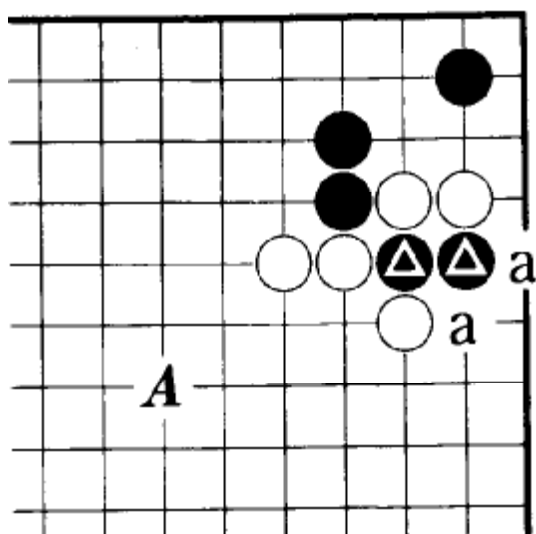
Такая ситуация, когда вопрос заключается в том, чтобы взять камни противника в плен или подвергнуть свои камни взятию противником, то есть борьба на “жизнь и смерть” называется “сэмэй”.

- [A] Черные и Белые камни со знаком и находятся в изоляции и не могут убежать наружу. Раз создалась такая ситуация, она приводит к неизбежному взятию неприятельских камней или наоборот.
- [B] Черные делают “атари” ходом ❶, а Белые также—”атари” ходом ❷, но Черные первыми захватывают Белые камни ходом ❸. Иначе говоря, Черные одержали победу в “сэмэй”.
- [C] Приведенное “сэмэй” затрагивает 3 изолированных Черных камня против 3 изолированных Белых камней. Каждая группа имеет 3 точки дыхания, так что кто первым делает ход, тот побеждает в “сэмэй”.
- [D] Если Черные делают ход первыми, то ходами от ❶ до ❺ Черные побеждают в борьбе и берут 3 Белых камня в плен.



Количество точек дыхания (свободные точки)

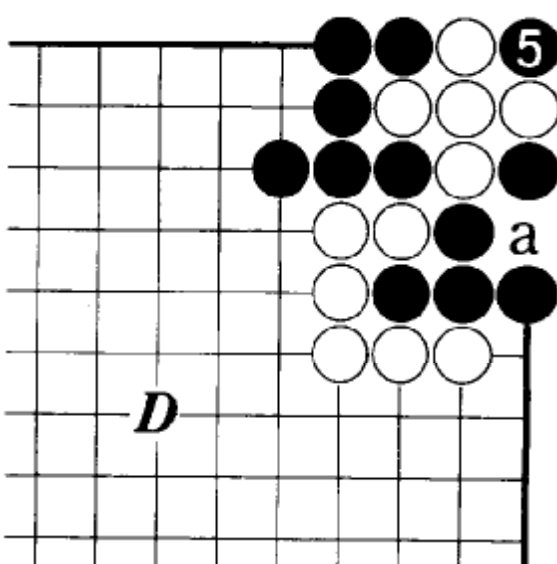
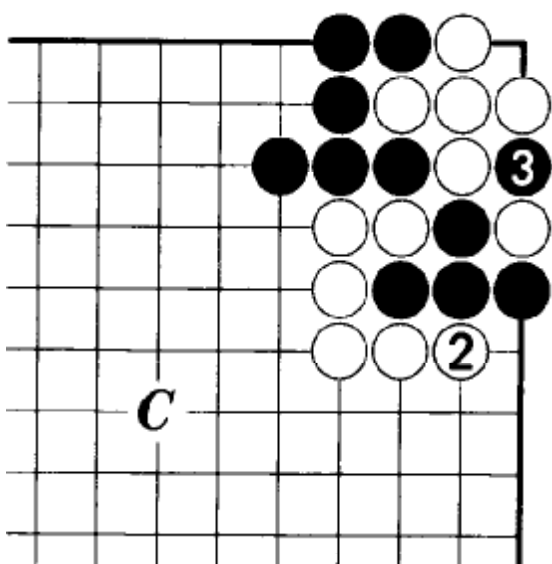
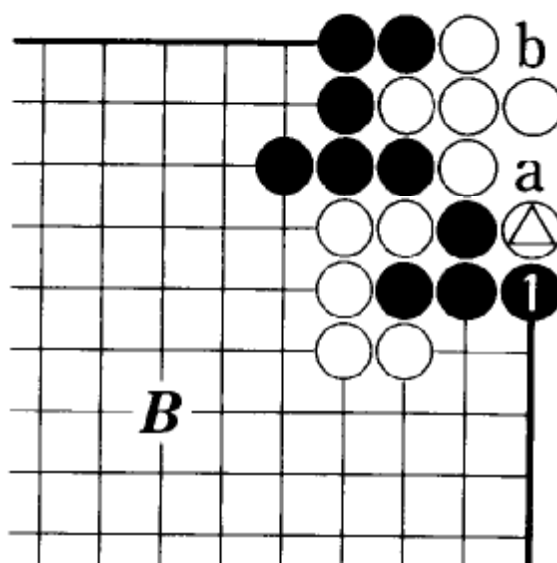
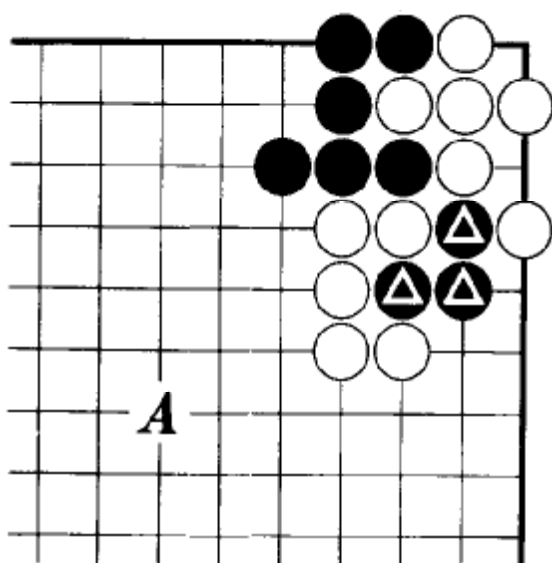
- [A] Черные  и Белые  противопоставлены друг другу в положении “сэмзай”. Если даже теперь очередь за Черными, они не могут одержать победу в “сэмзай”. Нет необходимости доигрывать последовательность ходов, так как приведенный ниже способ дает возможность прийти к указанному выводу.
- [B] Сначала подсчитывают количество точек дыхания, которое осталось у каждой группы. У Черной группы точки со знаком “a” всего две, а Белая группа имеет три точки со знаком “b”. Отсюда видно, что Черные на один ход отстают в борьбе.
- [C] Теперь рассмотрим, нет ли какого-либо способа увеличения свободных точек. Если Черные выдаются вперед в ① Белые преграждают в ②, в результате чего количество свободных точек остается прежнее - 2.
- [D] На Черный ① этом направлении Белые отвечают ходом ② и опять-таки не увеличивается у Черных количество свободных точек.
- Если вы поймете вышеприведенное, вы всегда будете в состоянии



предвидеть результат “сэмэй”.

Увеличение количества свободных точек

- [A] Ситуация эта похожа на ту, что на предыдущей странице, но совершенно отличается от последней в одном существенном отношении. В данный момент Черные камни со знаком  имеют две свободные точки, но есть способ, позволяющий увеличить количество свободных точек.
- [B] Черные ① - правильный ход. Белый ②, несостоятелен, так как Черные первыми разрезают в ③, затем делают “атари” ходом ⑤ для взятия Белого ② в плен.
- [C] Когда Черные делают ход ①, для Белых остается только один ход в ②. Теперь количество свободных точек Черных камней (со знаком “а” на диаграмме) увеличилось до 3.
- [D] Продолжая ходы вслед за диаграммой C, Черные делают ходы ③ и ⑤ чтобы занять точки дыхания Белых камней, и борьба заканчивается

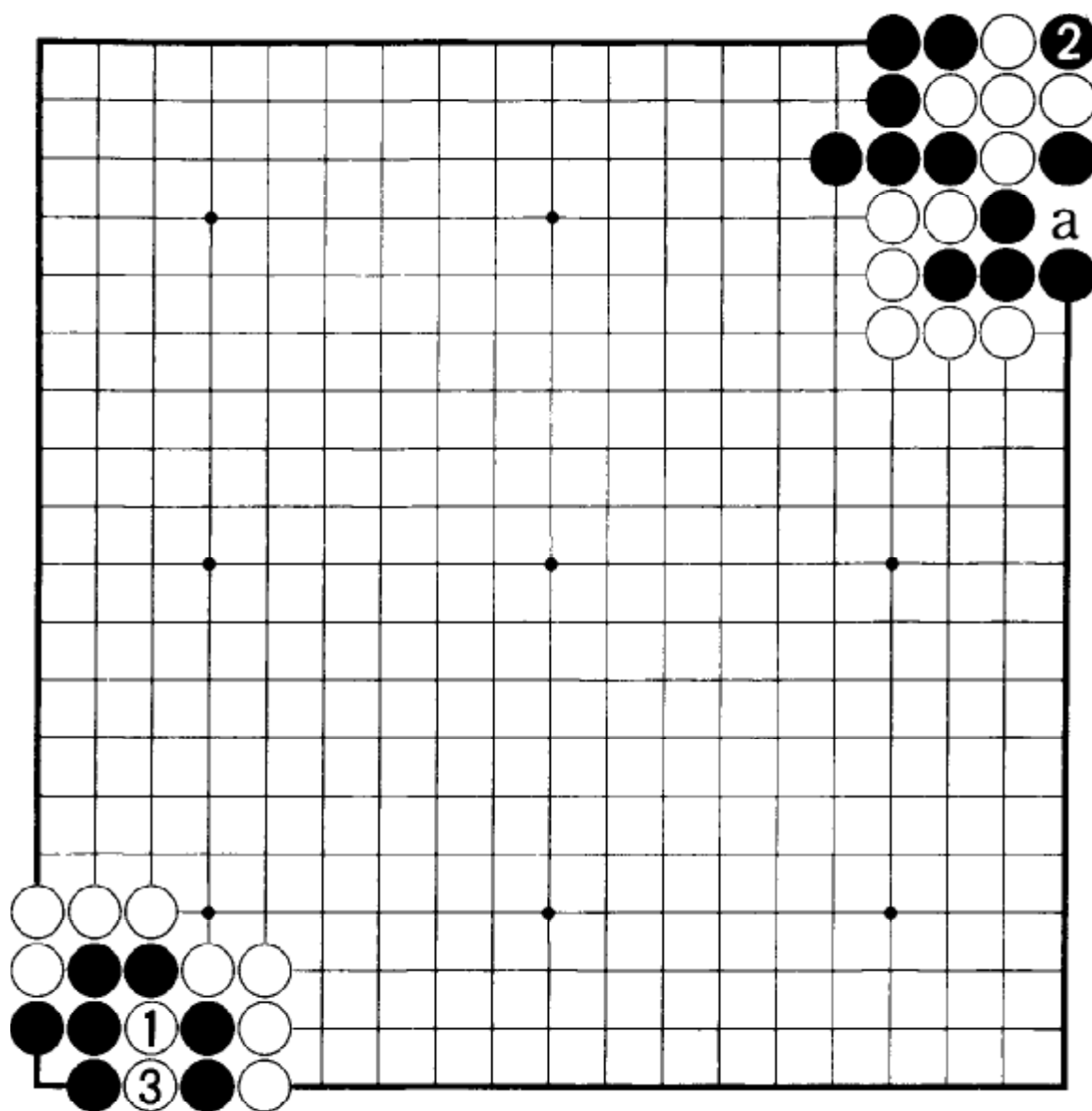


победой Черных.

4. “Ко”

Возникновение “ко”

- [A] Теперь очередь за Черными. Черные камни со знаком , по-видимому, оказываются в плену, но Белые камни в углу имеют слабое место, и поэтому развитие событий будет довольно сложным.
- [B] Черный ❶ загнал Белый  в “атари”. Если Белые отвечают на этот ход путем соединения в “а”, Черные возьмут целую группу Белых камней, делая ход в “b”.
- [C] Для Белых остается единственный выход - ход ❷. Тогда Черные берут один Белый камень ходом ❸. Так как теперь образовалось “ко”, Белые не могут взять обратно Черный ❸ следующим своим ходом.
- [D] Следовательно, Белые должны сделать ход ❹ где-нибудь в другом месте, кроме “а”. Черные теперь свободно могут взять Белые камни

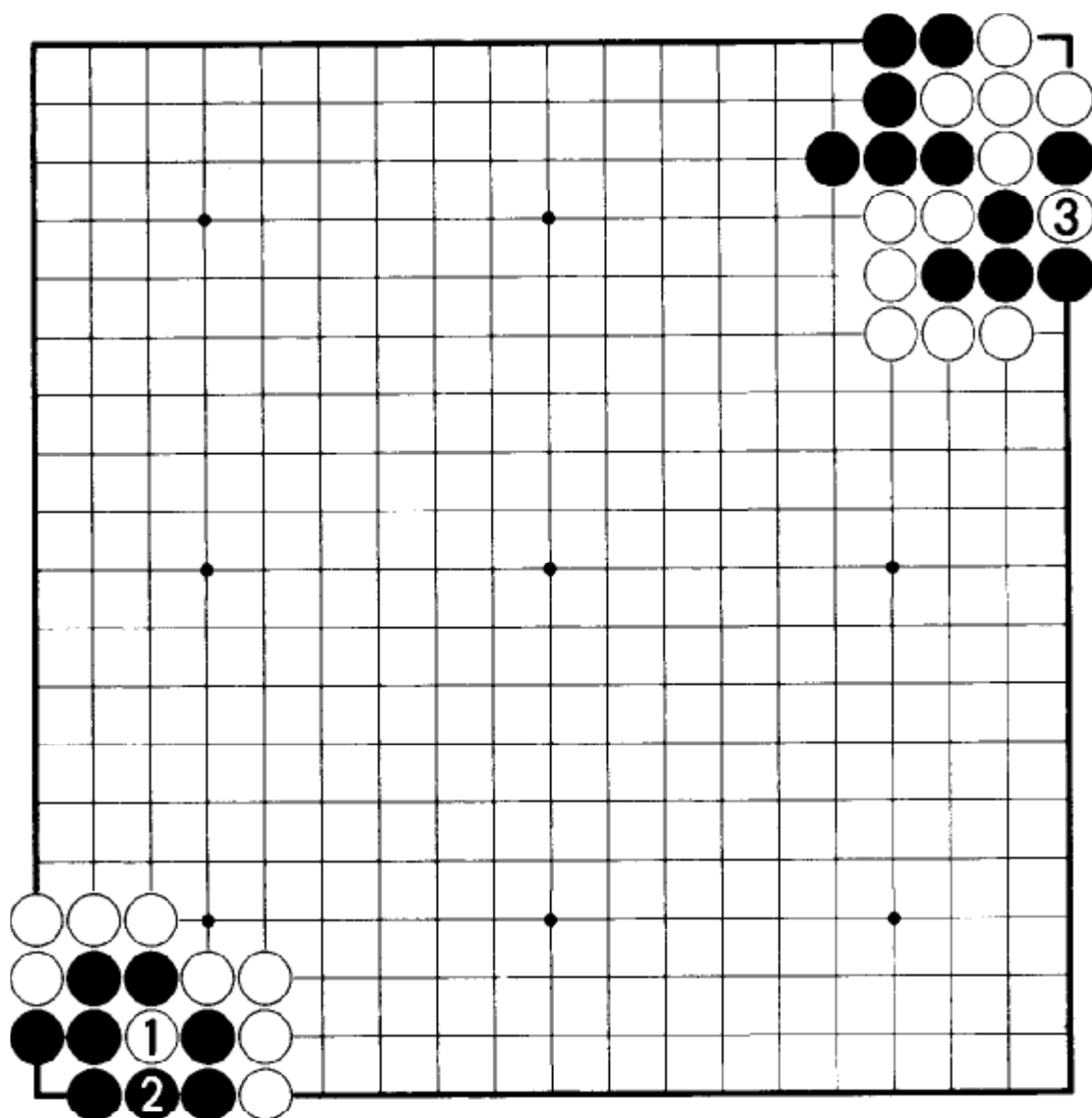


в углу ходом ⑤, но дело в том, где именно Белые сделают ход ④ и как Черные будут считаться со скрытым смыслом этого хода.

Компенсация

Верхний правый угол в той же самой позиции, что на диаграмме С на предыдущей странице. Поскольку Белым не позволено ходить в “а” для взятия Черного камня обратно, они вынуждены найти другое место для хода. Допустим, например, что размещенные в нижнем левом углу камни составляют часть одной и той же партии. Белые делают ход ①. Теперь Черные могут взять Белые камни в верхнем правом углу ходом ②, но зато Белые делают ход ③ вслед за предыдущим своим ходом с тем, чтобы взять два Черных камня и тем самым убить все остальные Черные камни в нижнем левом углу.

Собственно говоря, Черные камни в нижнем левом углу были живыми, поэтому уничтожение их - это действительно большая потеря. Она вызвана тем, что Черные игнорировали Белый ① для того, чтобы сделать ход ② и скорее покончить с “ко”.



Следовательно, если Черных не удовлетворяет результат на этой диаграмме, они должны подумать о другом ходе.

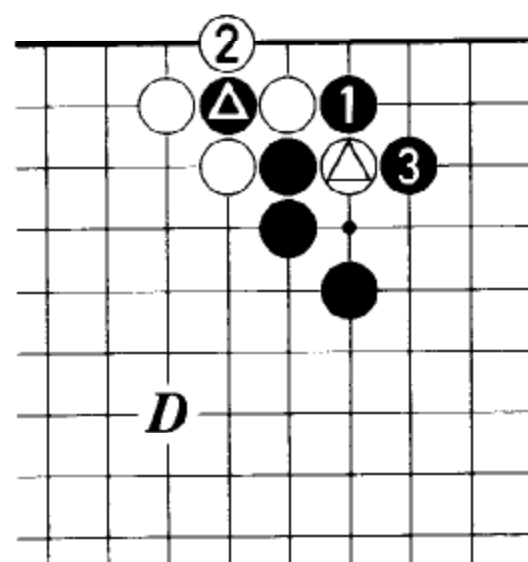
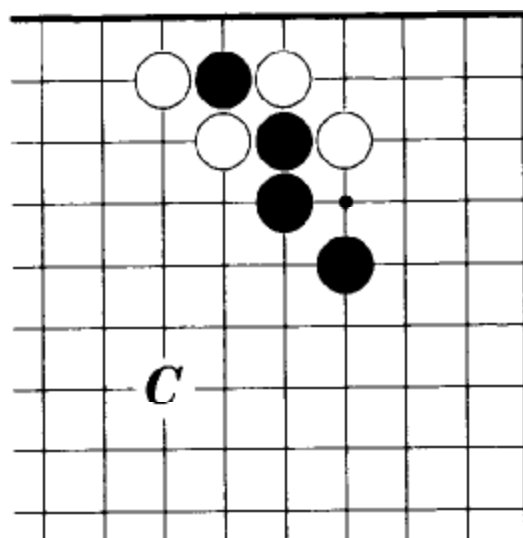
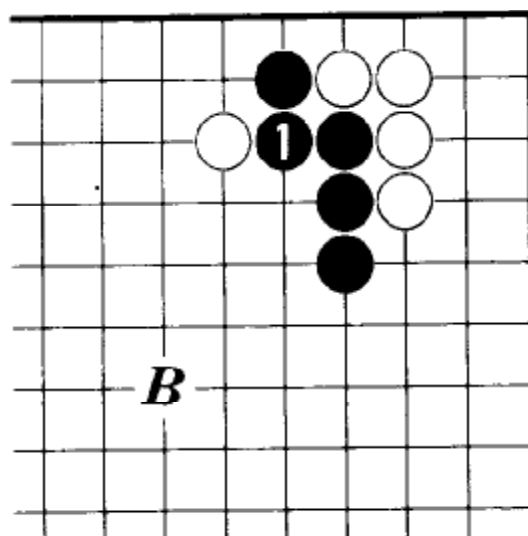
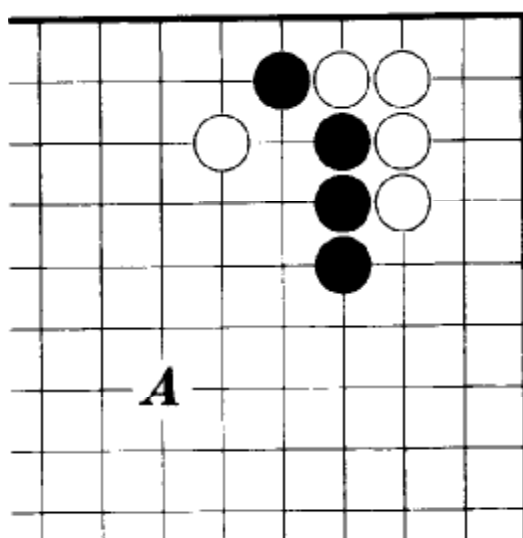
“Кодатэ” или прием “ко” - угроза.

Если Черные отвечают на Белый ① ходом ②, Черные камни в нижнем левом углу остаются в живых. Тогда Белые могут взять обратно “ко” ходом ③.

“Ко” не может быть взято обратно без разового лишнего хода где-нибудь в другом месте. Белый ① был сделан для удовлетвоения этого условия.

Белый ① называется “кодатэ” или “ко-угрозой”. Умелое использование “кодатэ” является способом разрешения “ко” в свою пользу.

После того как Белые взяли обратно “ко” ходом ③, Черные в свою



очередь должны найти “кодатэ” перед тем, как они станут иметь возможность взять обратно “ко”.

Контрольное упражнение (1)

[A] Теперь очередь за Черными. Где точка, в которой они должны сделать ход?

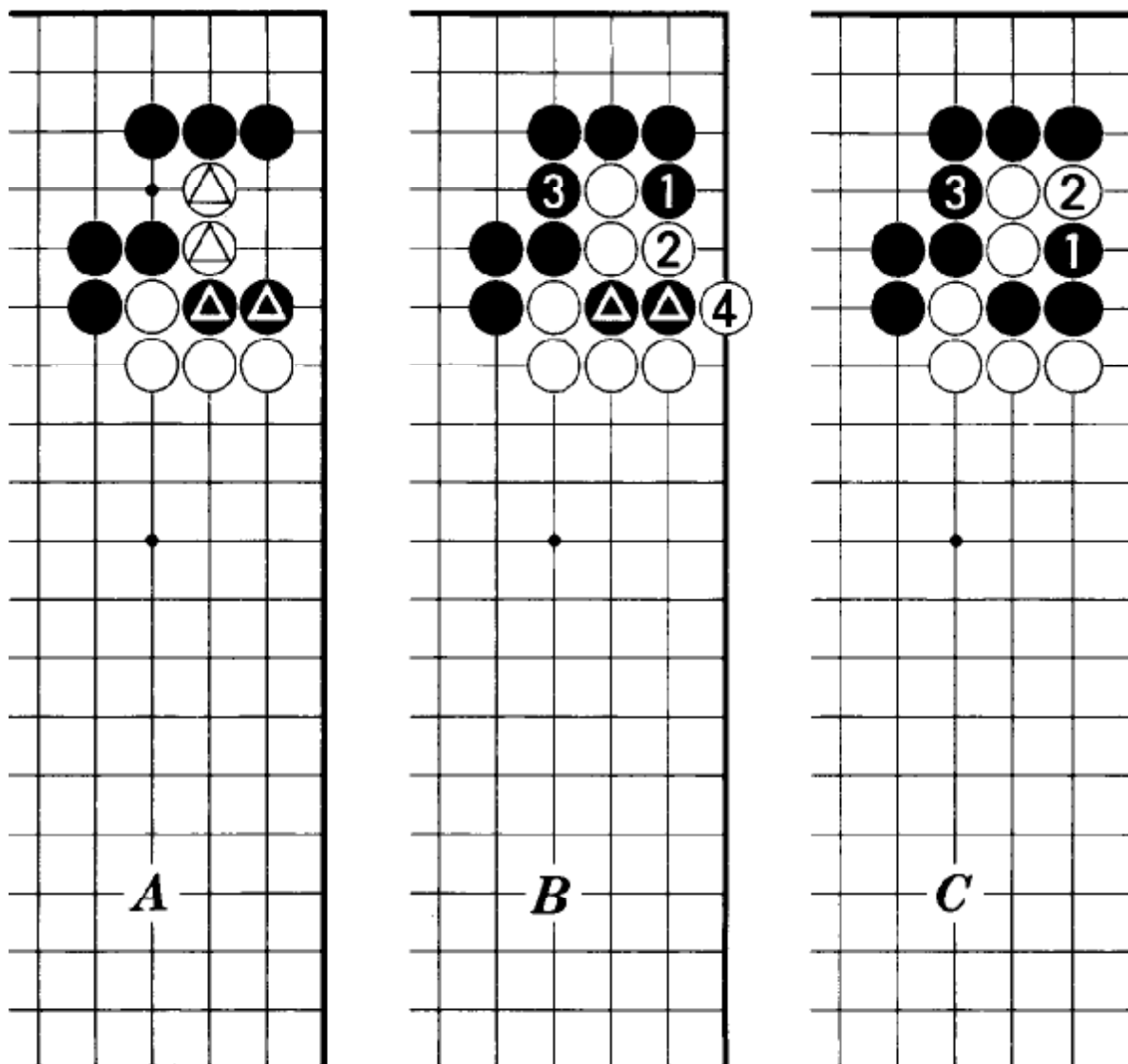
Ответ:

[B] Соединение Черного ①.

[C] Опять очередь за Черными. Где они должны сделать следующие два хода ① и ③?

Ответ:

[D] Черный Δ не имеет возможности убежать, поэтому Черные жерт-



вуют камнем для того, чтобы сделать ходы **1** и **3** и тем самым взять Белый .

Контрольное упражнение (2)

- [A] Вы видите перед собой “сэмзай” между Черными камнями и Белыми . Если Черные делают ход первыми, каков будет результат?
- [B] Если Черные делают ход **1**, Белый **2** сразу же поставит камни со знаком в “атари”, а когда Черные делают ход **3**, Белые захватывают Черные ходом **4**. Черный **1** на этой диаграмме оказывается неудачным ходом.

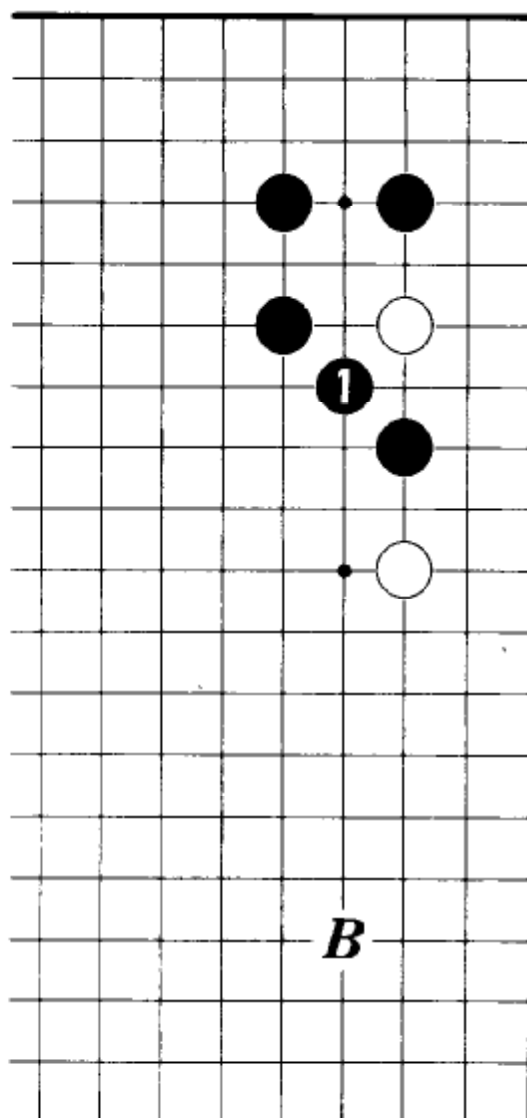
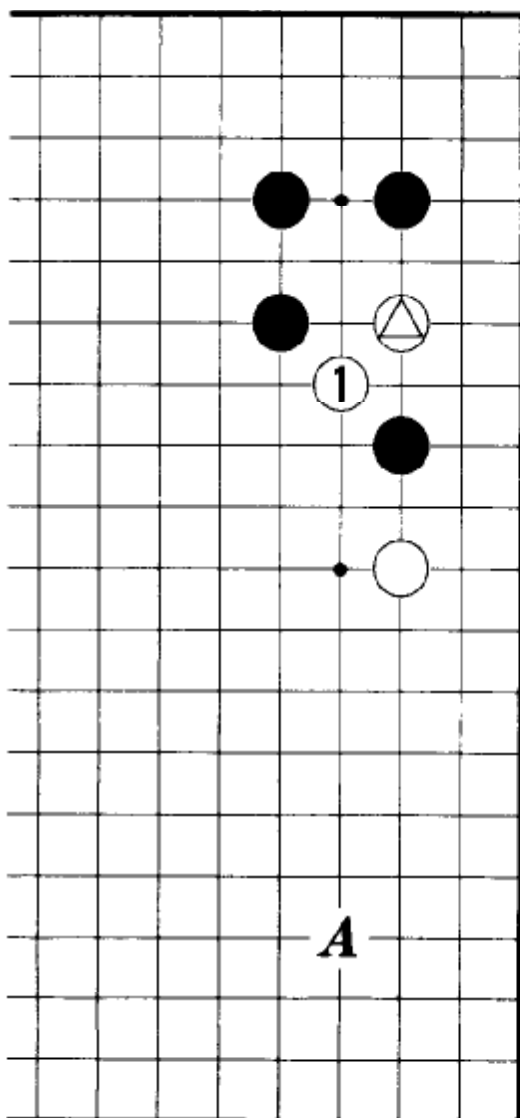
Ответ:

- [C] Черный **1**, сделанный с этой стороны, приводит к взятию Белых камней. Когда Белые делают ход **2**, следующий Черный ход **3** ставит Белые камни в “атари”.

ГЛАВА 4

Жизнь и смерть

Одной из первых вещей, которой мы учились, было взятие камней противника путем сплошного окружения их, т. е. занятия всех их свободных точек с последующим удалением с доски. Однако, имеется много вариантов уничтожения, чему следует научиться. Ниже несколько страниц посвящены тому, чтобы заглянуть в самое основное из них. Если вы сможете успешно их осознать, умение ваше в игре сделает большое продвижение.



1. Глаза

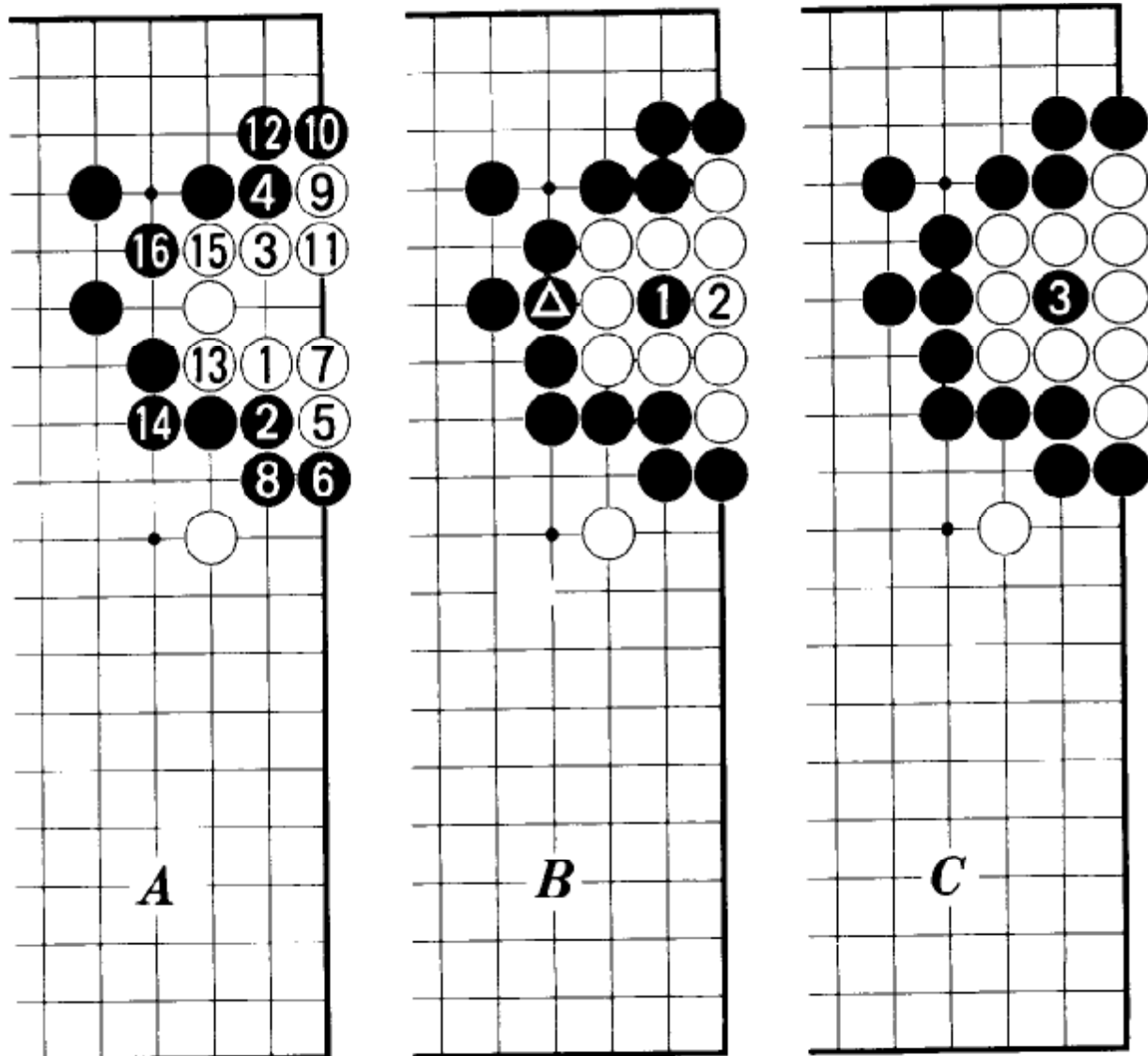
Окруженные камни

[A] Белый  почти полностью окружен Черными камнями. Если Белые хотят спастись, они могут убежать ходом “косуми” ①.

[B] Однако, если Черные заранее сделают ход в ❶ какова будет судьба Белого камня?

Так как здесь, кажется, нет возможности убежать по направлению к центру, для Белых нет выхода, кроме самостоятельного существования в окружении Черных камней. Для того чтобы добиться этого, Белые должны сделать минимум два глаза.

Но верно ли, что глаза могут быть сделаны? Рассмотрим эту проблему на следующей странице.



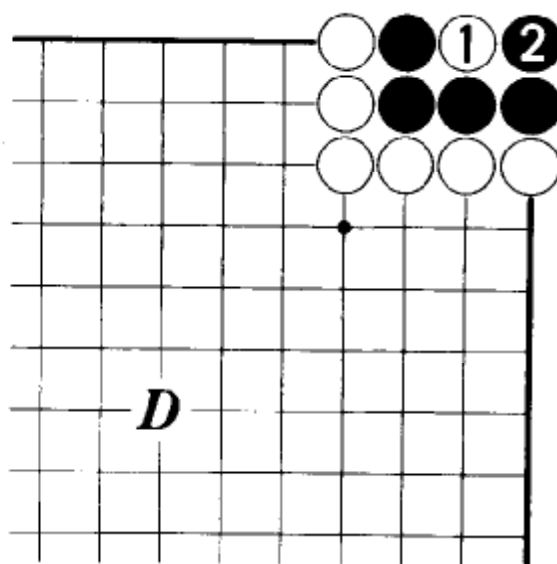
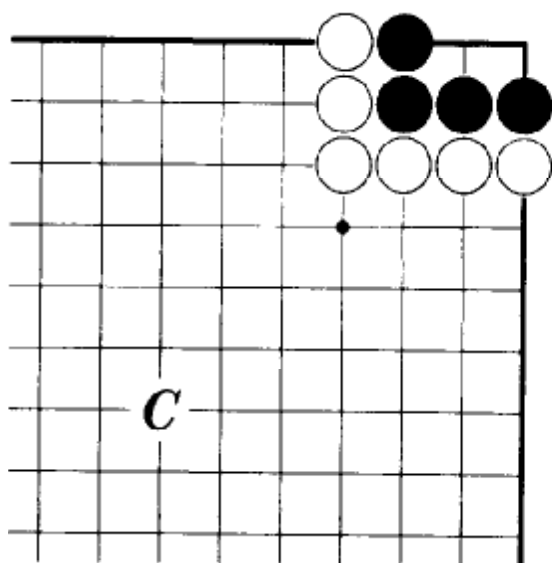
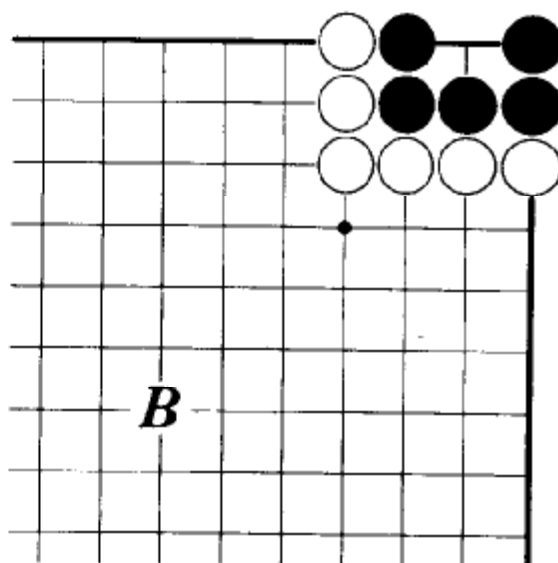
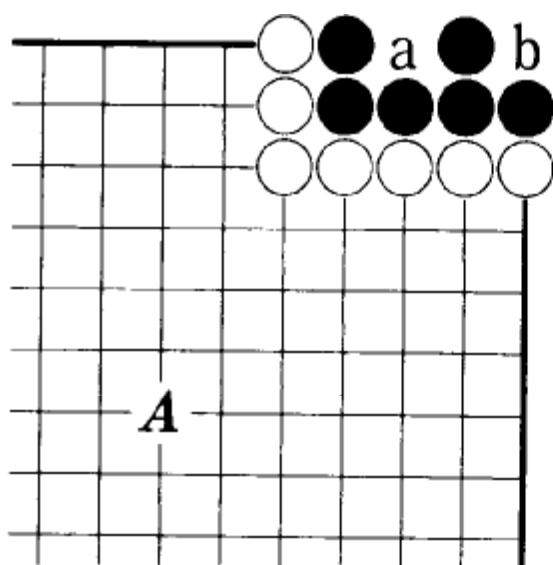
Мертвая форма

[А] Начиная с хода ① Белые отчаянно пытались сделать глаза. Результат течения игры вплоть до Черного 16 показывает, что Белым не удалось остаться в живых.

[В] Докажем убедительно, что Белые оказались мертвыми. Когда Черные нуждаются в фактическом взятии мертвых Белых камней с доски, Черные сначала должны заполнить свободную точку в Δ , затем сделать “атари” ходом ①. Если Белые сопротивляются, захватывая ① ходом ②, . . .

[С] Черные делают ход ③ и берут все Белые камни.

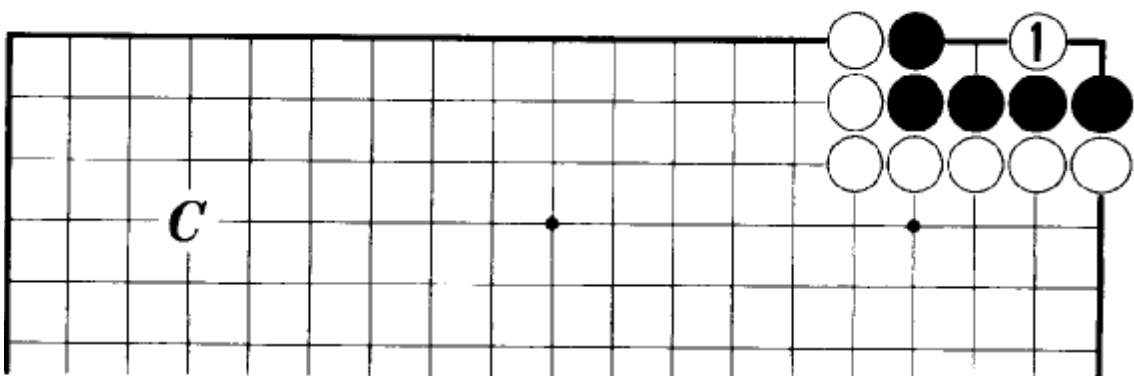
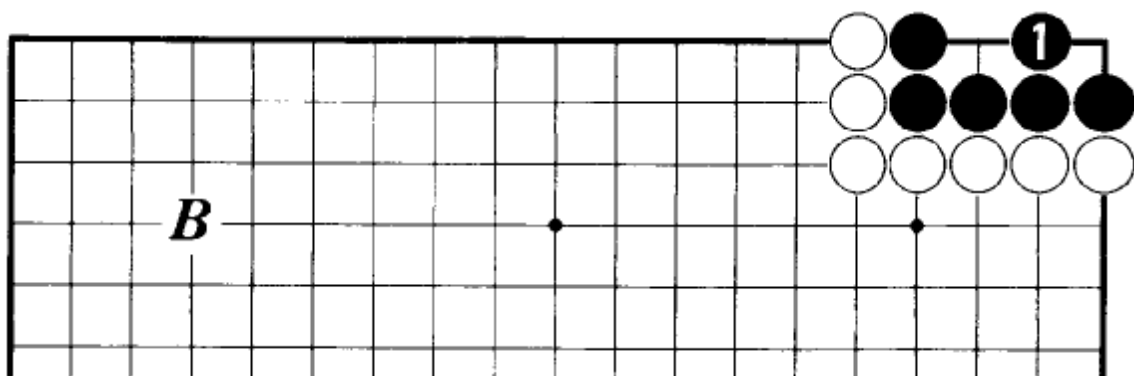
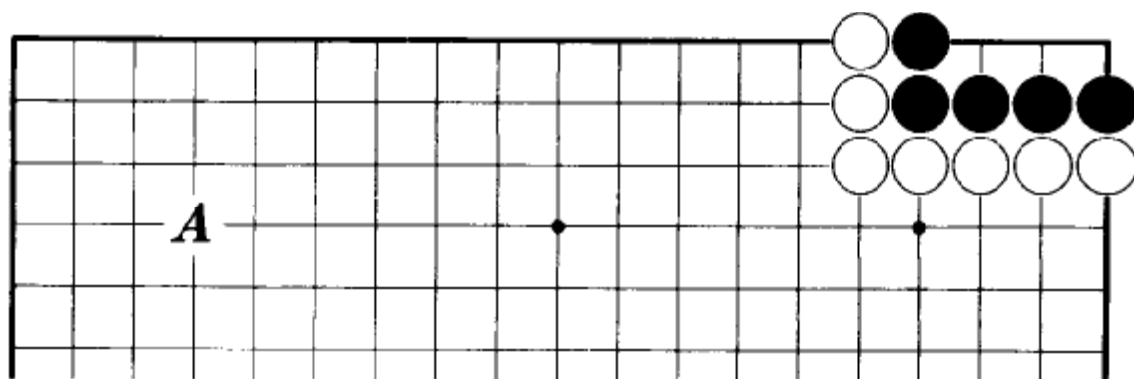
В конце концов Белые камни на диаграмме А не могут жить и могут быть признаны мертвыми. Следовательно, последовательность ходов на диаграммах В и С, которые представлены как доказательство, становится ненужной в действительной партии.



Один глаз

Камни, которые окружены камнями противника и которые не могут образовать два глаза, обречены на гибель. Поэтому вы должны быть внимательны, чтобы не дать слабым камням попасть в окружение. Если же вы позволяете своим камням попасть в окружение противника, вы должны быть готовы принять соответствующие меры для образования двух и более глаз.

- [A] Черные камни находятся в окружении, но они имеют два глаза: один в “a”, а другой в “b”. Поэтому не стоит о них беспокоиться.
- [B] Эта группа Черных камней имеет только один глаз и она мертвая.
- [C] Эта группа Черных камней как будто имеет два глаза, но как только Белые начнут атаковать, глаза уменьшатся до одного. Это опять-таки мертвая форма.
- [D] Ход Белого ① уменьшает глаза Черных до одного. Если Черные берут ① ходом ②, то это приводит Черные камни в мертвую форму, приведенную на диаграмме В.



2. Ход в середине (“Накатэ”)

Помещения для дыхания

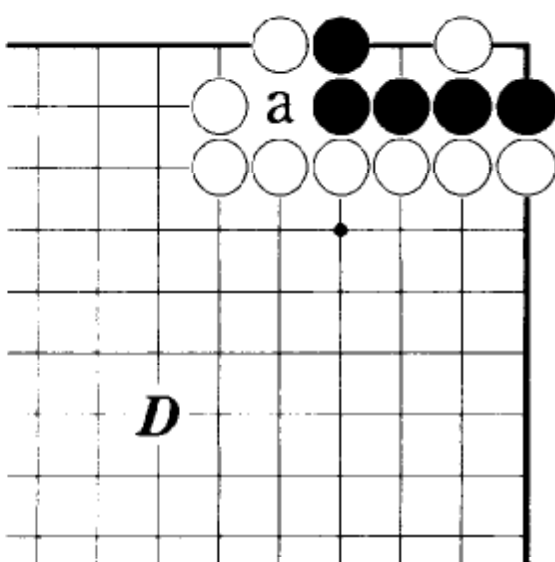
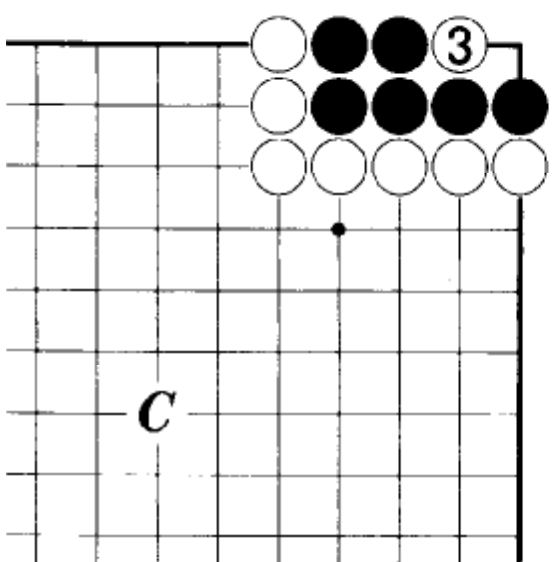
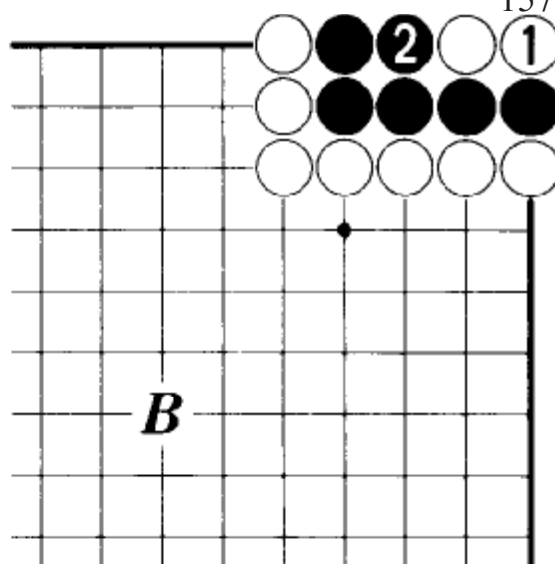
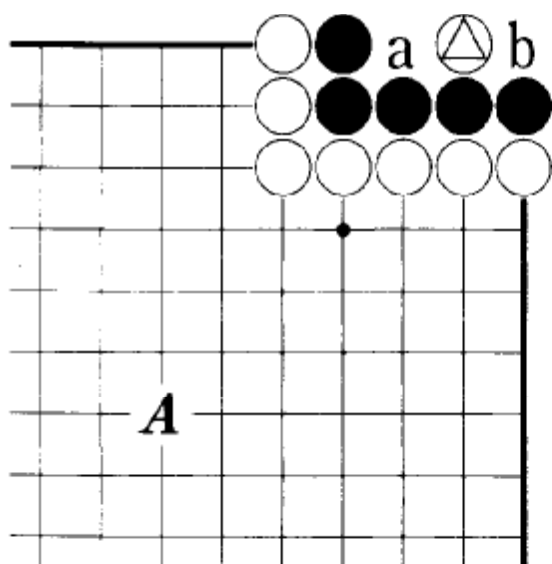
Для жизни необходимы два глаза; они представляют собой как бы два помещения для вдыхания и выдыхания.

[А] Может ли жить группа Черных камней?

[В] Если Черные делают ход ❶, группа эта приобретает два глаза и остается в живых.

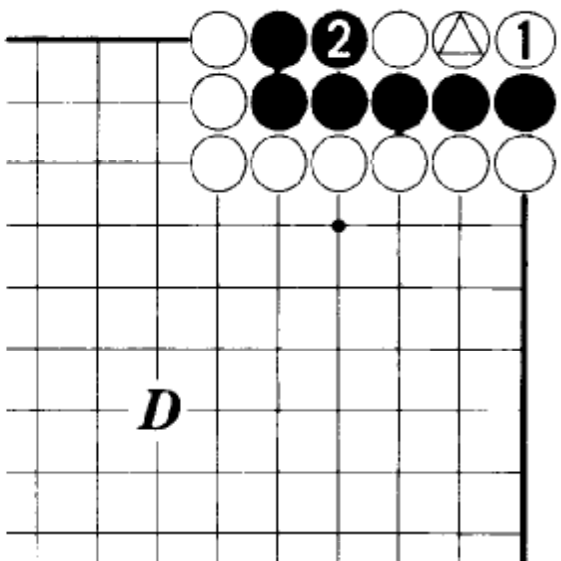
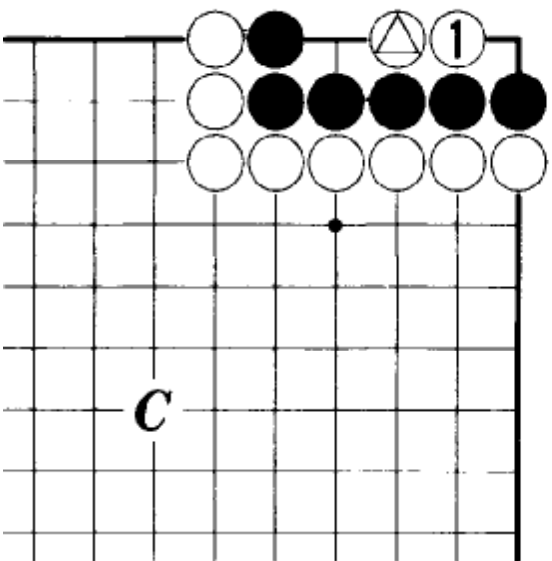
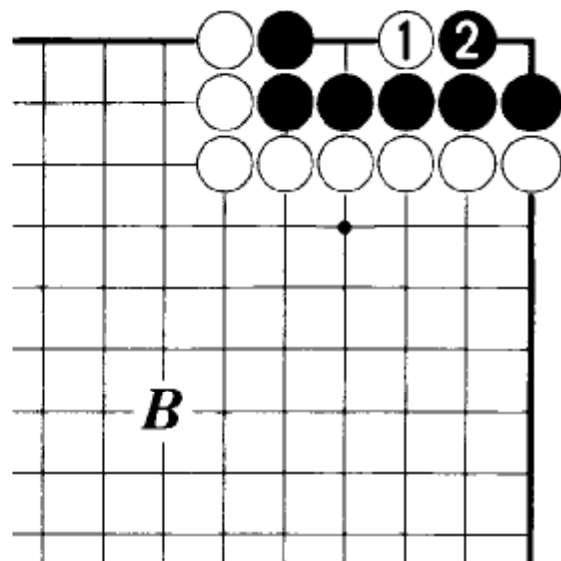
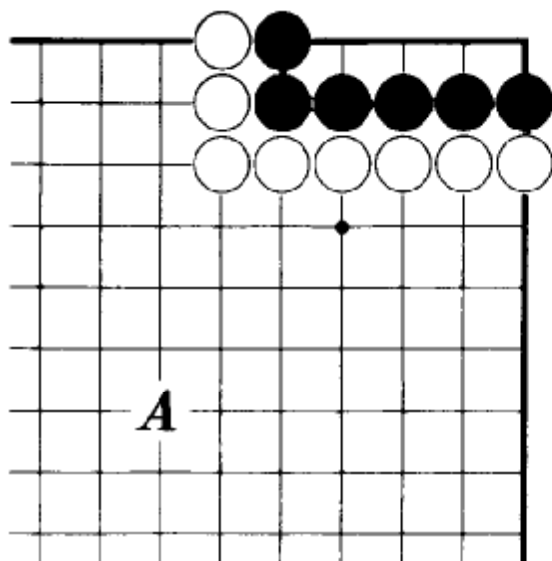
[С] Однако, если Белые первыми делают ход и занимают свободную точку в середине в ❶, что же может случиться? В результате этого вмешательства Черные больше не могут сделать два отдельных помещения для дыхания. Такой прием хода называется “накатэ” (ход в середине).

Итак, когда Белые делают ход “накатэ” в ❶, что же случится с Черными камнями?



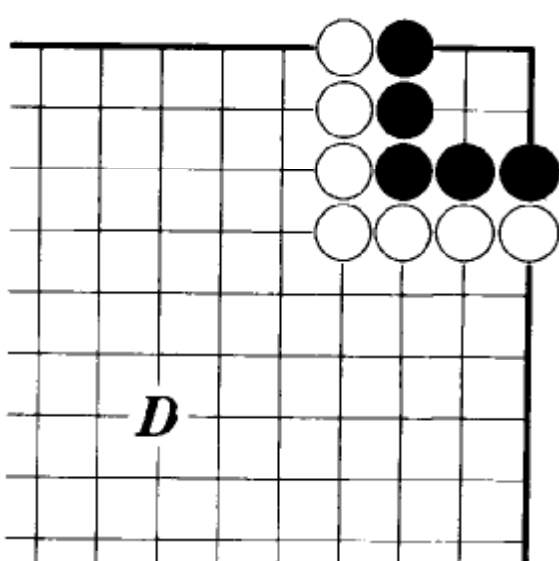
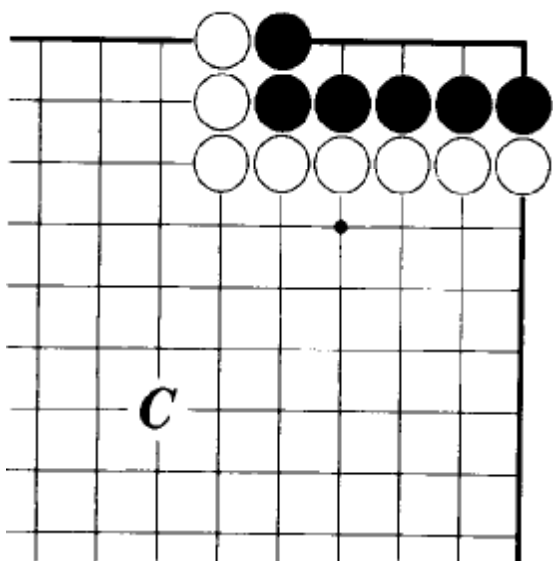
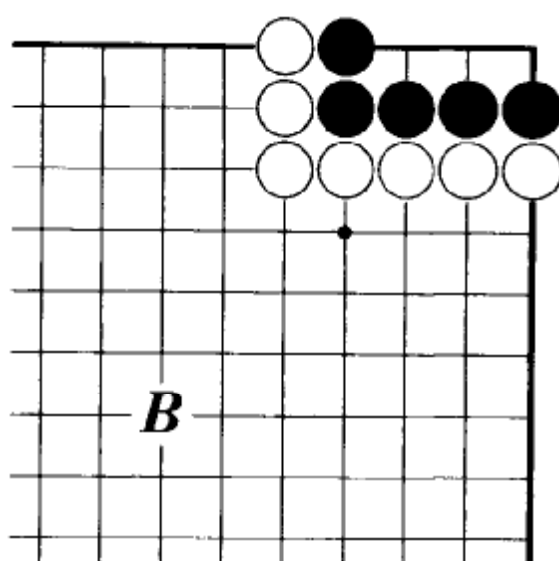
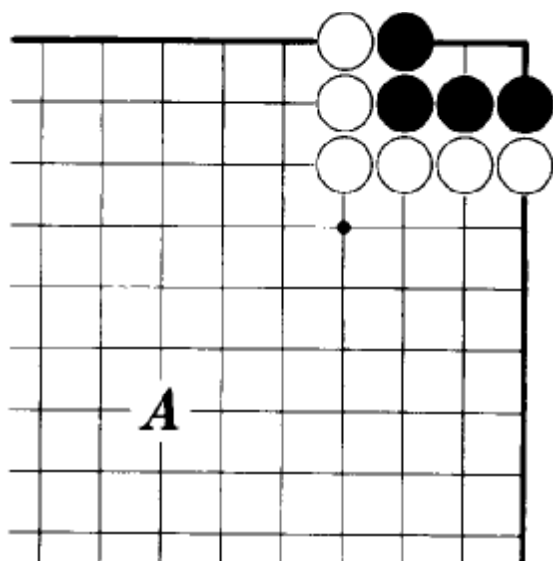
Как работает “накатэ”

- [A] Если Черные делают ход в “а” или “b” против Белого , то они тем самым просто уменьшают свои свободные точки и приводят положение вещей в худшую сторону. Следовательно, Черным лучше всего игнорировать эту ситуацию и сделать ход где-нибудь в другом месте.
- [B] С другой стороны, Белые могут сделать еще один ход внутри в ①, что приводит все Черные камни в положение “атари”. Для предотвращения взятия Белыми всех Черных камней Черным остается только взять два Белых камня ходом ②.
- [C] Однако, Белые затем делают ход ③ и снова получается “атари”. Теперь вполне ясно, что Черные камни мертвы. Сначала внутри группы были три пустые точки, но когда Белые сделали ход в середине, глазная форма стала сокращаться, постепенно уменьшаясь до одного глаза, что и привело к смерти.
- [D] В этом случае остается еще одна свободная точка в “а” с наружной стороны, но Белые здесь могут сделать ход любое время, когда они захотят. Следовательно, Черные все равно оказываются мертвыми.



Четыре точки-глаза в ряд

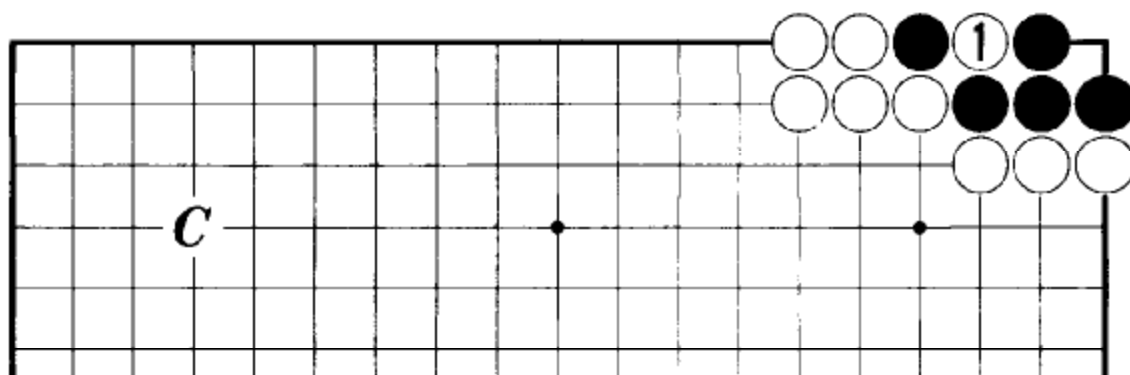
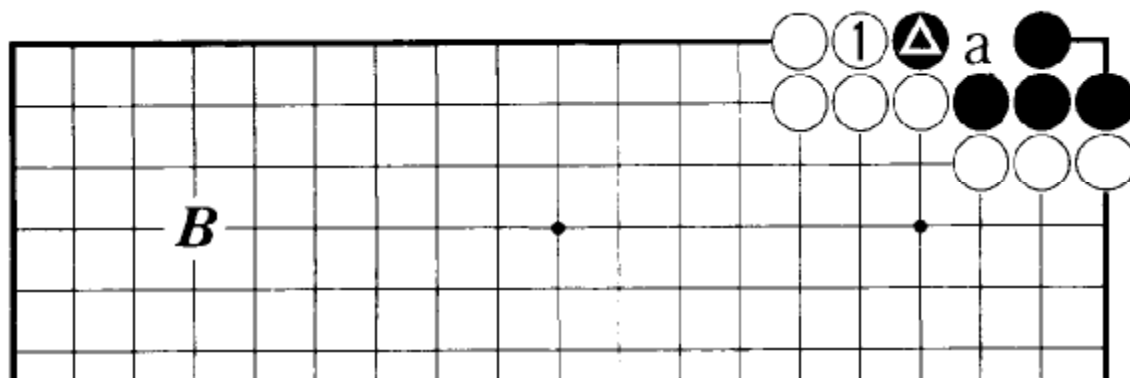
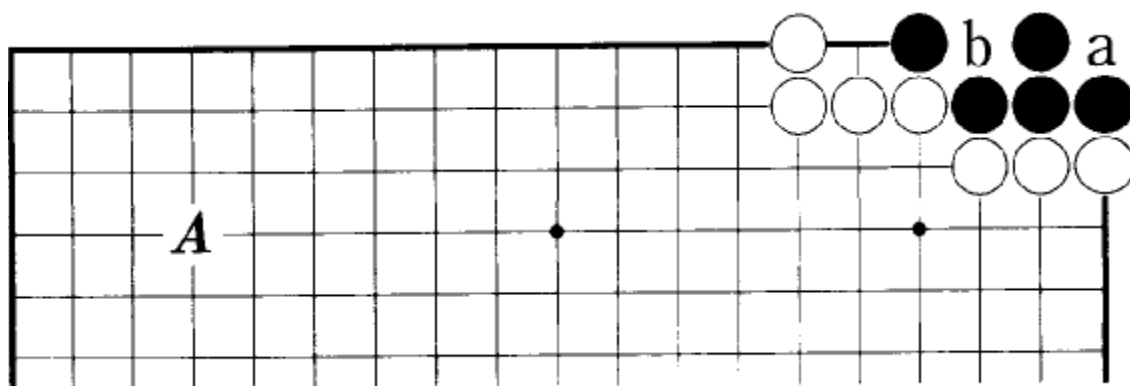
- [A] Эта глазная форма состоит из четырех точек. Если даже Белые первыми начнут делать наступательный ход против группы Черных камней, у нее достаточно пространство для создания двух отдельных помещений и она невредима, как она есть.
- [B] Если Белые делают ход ①, Черные делают ход ②, а если Белые делают ① в точке ②, то Черные делают ход в ① и все в порядке.
- [C] Делать ход где-нибудь в другом месте после Белого  - грубейшая ошибка Черных. Теперь Белые делают ход в ①, что лишает Черных возможности образовать два глаза.
- [D] После  Белые могут еще сделать ход в ①. Тогда Черные вынуждены взять три Белых камня ходом ②. Тогда Белые делают ход еще раз в точке , что представляет собой “накатэ”. Позиция сводится к той, которая была рассмотрена на предыдущей странице. Значит, Черные погибли. Иначе говоря, в тот самый момент, когда Белые сделали ход ① на диаграмме С, Черные уже погибли.



Мертвые или живые?

Что касается жизни и смерти, то очень важны следующие три рассуждения.

- [A] Эта форма уже мертвая. Так как у нее только один глаз, Черные лишены надежды на жизнь.
- [B] Эта форма на грани жизни и смерти. Если Черные первыми делают ход, они могут жить, но если Белые имеют возможность первыми сделать ход, они могут сделать смертоносный ход “накатэ”.
- [C] Эта форма живая, сама по себе. Если даже противник ведет атаку ходом “накатэ”, Черные имеют возможность сделать два глаза. Правда, если только Черные не сделают ошибки своим ходом!
- [D] Здесь мы столкнулись с новой ситуацией, которую следует изучить. На какую из приведенных выше трех форм она похожа? Есть большое разнообразие форм, для которых следует решить вопрос жизни и смерти.



3. Ложные глаза (“Какэмэ”)

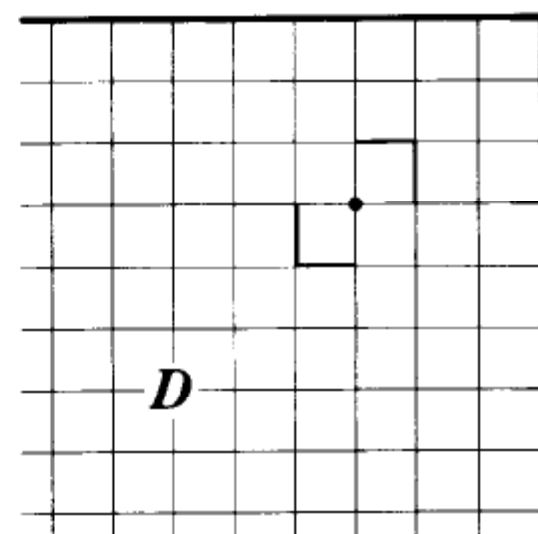
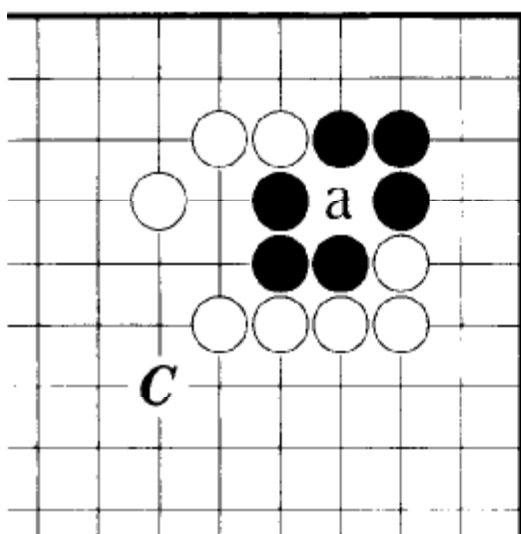
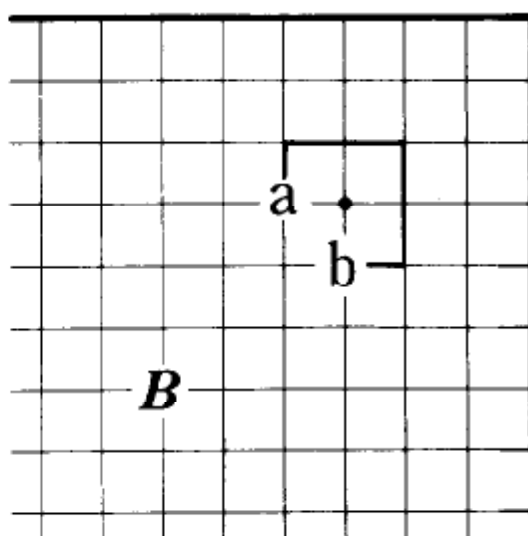
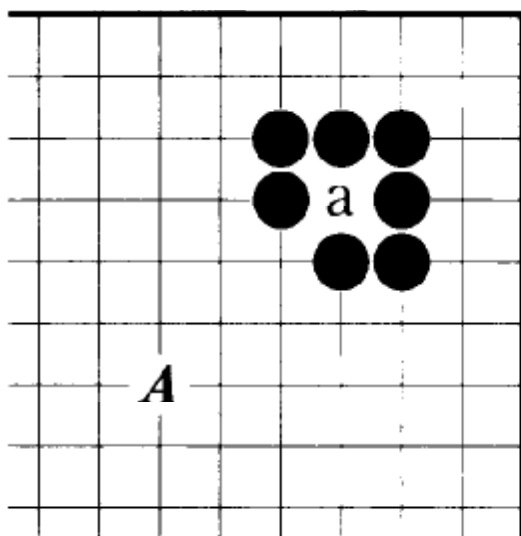
Потеря глаза

[A] Кажется, что эта Черная группа имеет два глаза, а на самом деле нет. Глаз в “а” безупречный, но “b” - несовершенный глаз.

[B] Белые любое время могут сделать ход “атари” против . При этом Черные соединяют в “а”, в результате чего пропадает мнимый второй глаз.

[C] После диаграммы В Белые могут сделать ход ① для взятия одного камня. В результате у Черных окончательно остается только один глаз. Теперь ясно, что Черные мертвы.

Последовательность ходов на диаграммах В и С доступна только для Белых, а Черные не могут этого избежать. Другими словами, уже на позиции диаграммы А Черная группа была мертвой.



Соединенная форма

Если при атаке глазной формы часть камней может быть поставлена в положение “атари”, такая глазная форма называется ложным глазом (“какэмэ”), что тождественно отсутствию глаза.

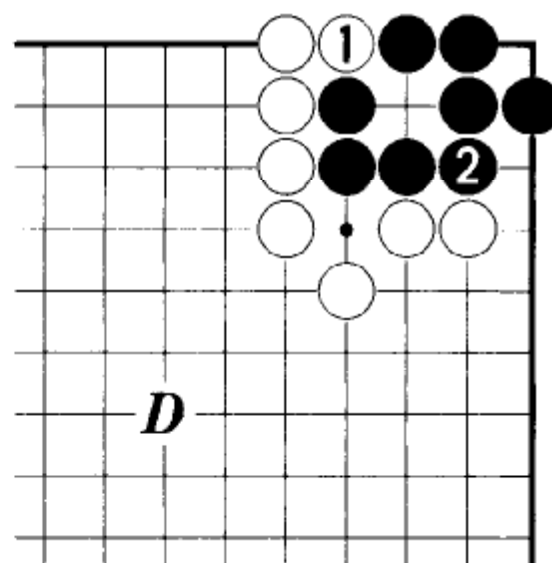
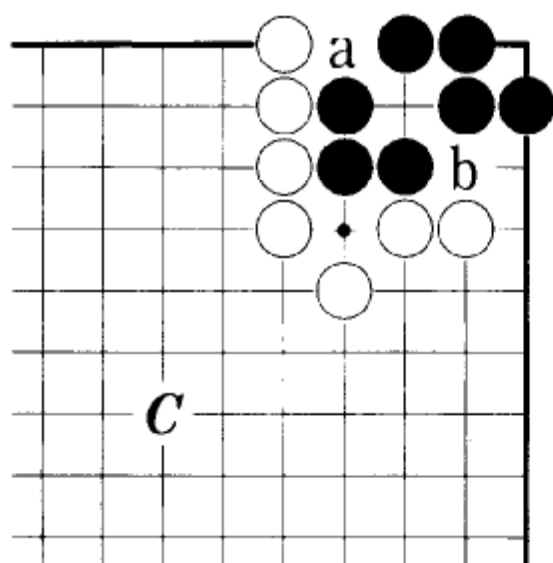
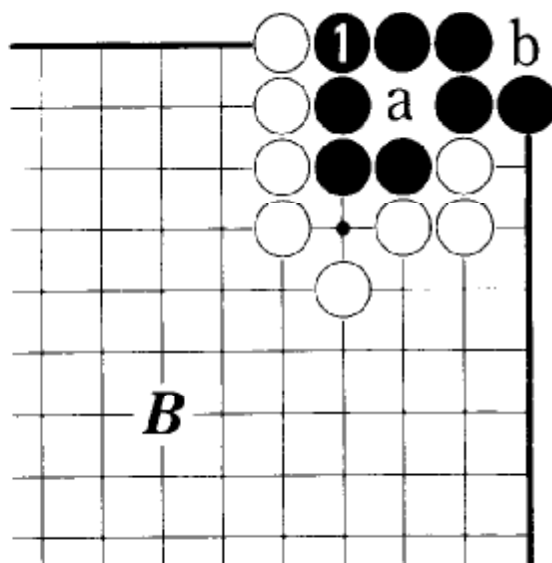
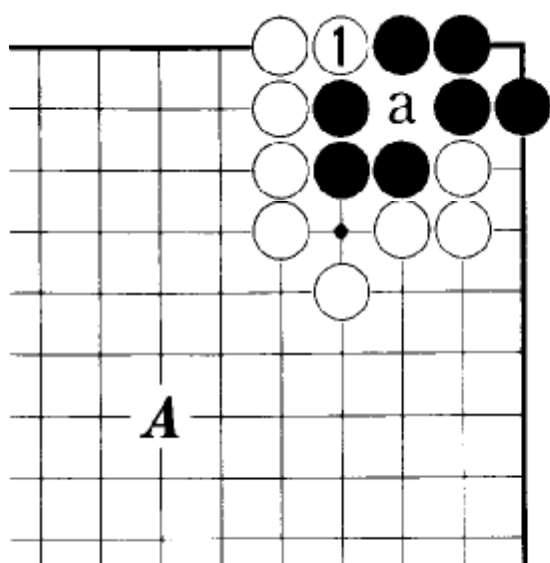
Имея следующие соображения, без труда можно судить, безупречный ли глаз или ложный.

[A] “а” является безупречным глазом. Для создания безупречного глаза все Черные камни должны быть соединены, что показано на следующей диаграмме.

[B] Линия, идущая от “а” до “b”, составляет непрерывную линию, которая ни в коем случае не может быть прервана. Такой глаз безупречный.

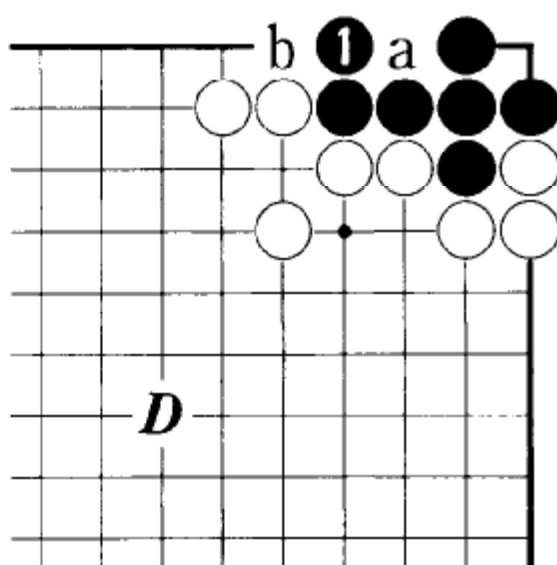
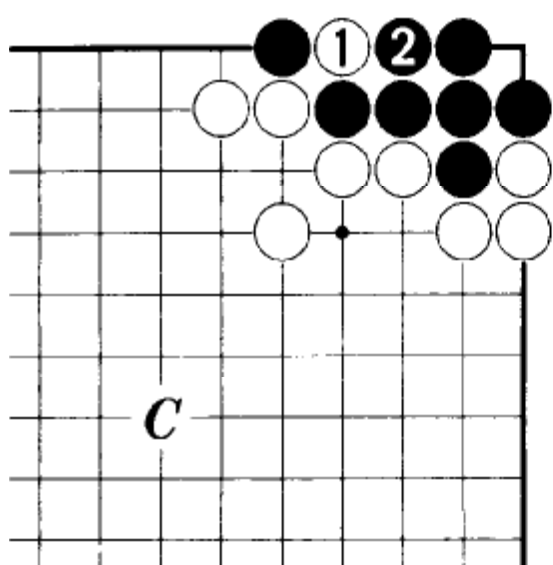
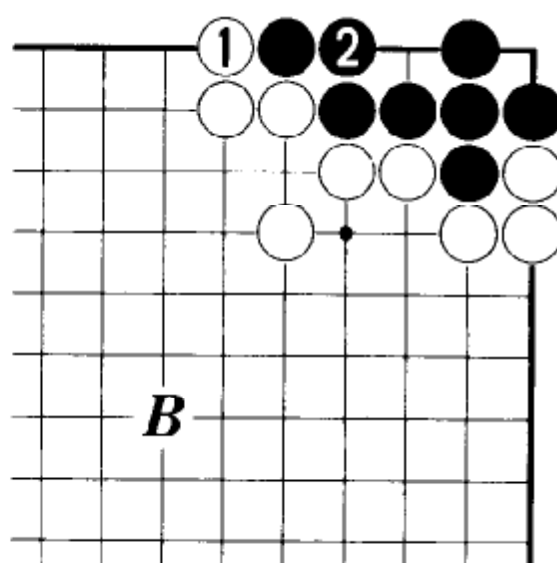
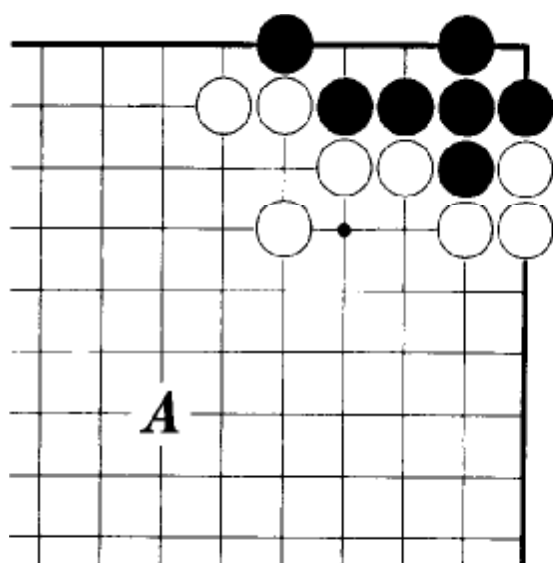
[C] “а” является ложным глазом.

[D] Нарисовав линию Черных камней, можно увидеть, что она разорвана в двух местах.



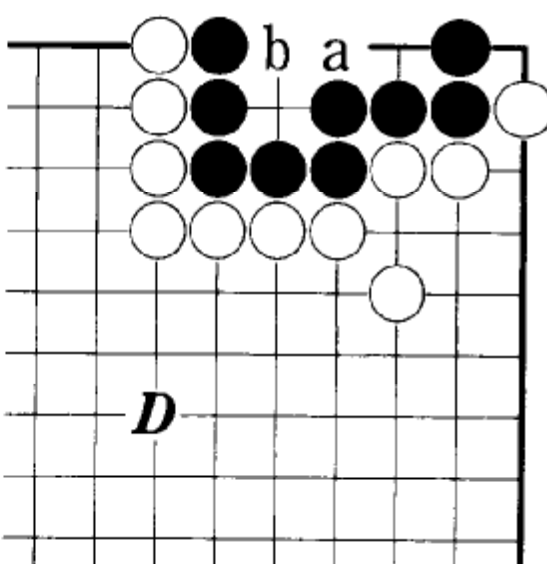
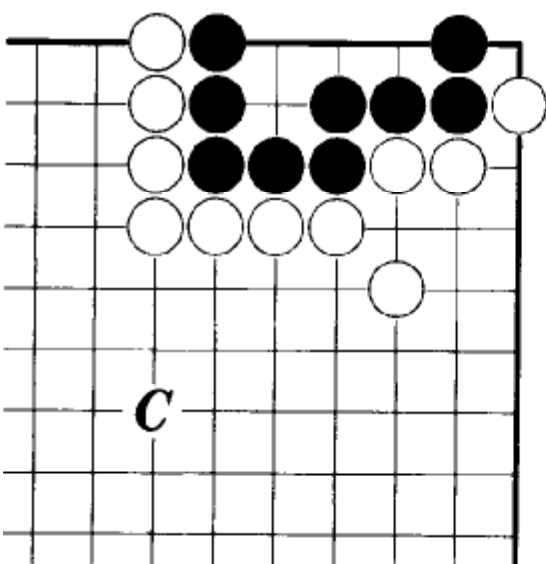
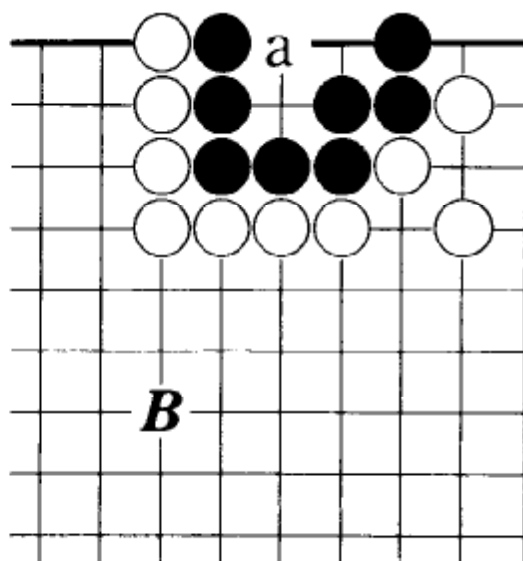
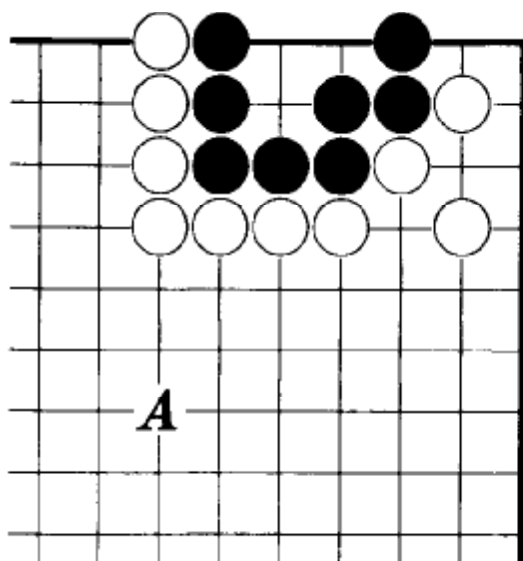
Условия для жизни

- [A] Когда Белые делают ход ①, “а” становится ложным глазом, что приводит целую группу Черных камней к смерти.
- [B] Если Черные могут сделать ход ①, “а” становится настоящим глазом, который вместе с “b” образуют два глаза и обеспечивают группе Черных камней жизнь.
- [C] В этом случае Черные камни открыты как в точке “а”, так и в точке “b”. Эта группа жива, сама по себе. Однако, для этого нужно иметь кое-какие знания об условиях, необходимых для жизни.
- [D] Если Белые делают ход в ①, в ответ на это Черные, делая ход ②, должны удовлетворить условия для жизни. Если Черные позволяют Белым сделать ходы в обеих точках ① и ②, то Черные камни в углу погибнут.



Создание ложных глаз

- [A] С первого взгляда эта Черная группа кажется живой, но у Белых есть способ ее уничтожения.
- [B] В ответ на Белый ① Черные соединят в ② и теперь последние безусловно останутся в живых. Белый ① оказался неудачным ходом.
- [C] Этот Белый ход правилен. Черные могут взять Белый ① ходом ②, но, тем не менее, посмотрев внимательно на эту форму вы поймете, что глаз превратился в ложный.
- [D] Для того чтобы остаться в живых при этой форме, Черные должны сделать ход ① для образования безупречного глаза в “a”. Если Черные делают ход ② в “b”, они умрут точно так же, как на диаграмме С.



Контрольное упражнение (1)

[A] Подумайте о жизни и смерти этой Черной группы. Что случится, если теперь очередь за Черными или, наоборот, за Белыми?

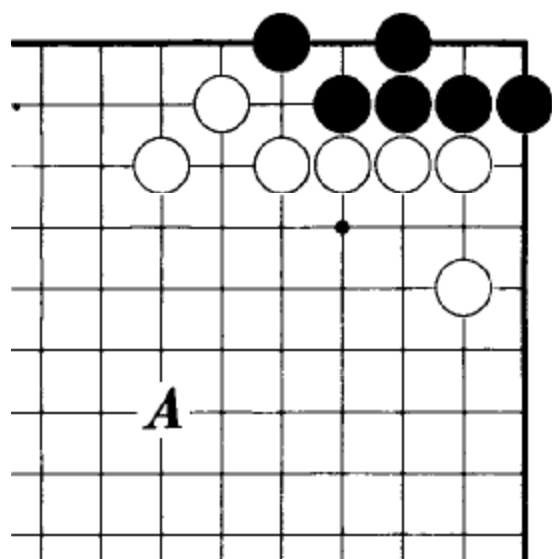
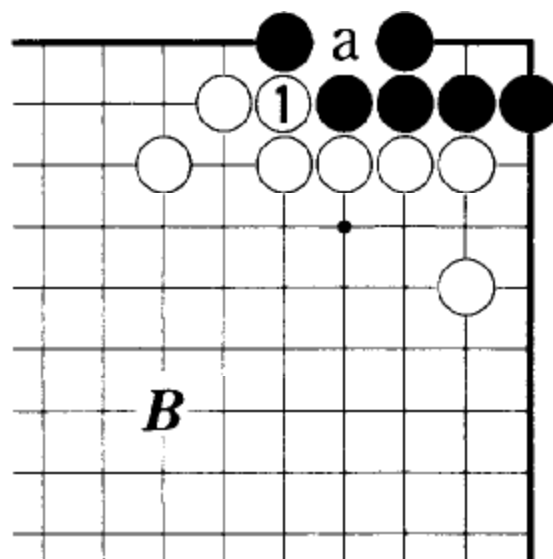
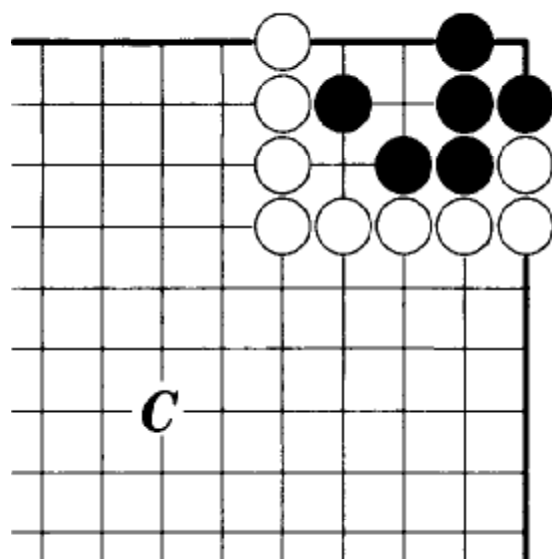
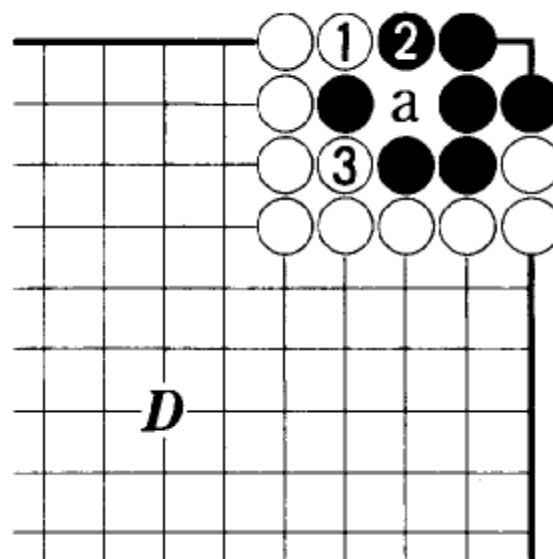
Ответ:

[B] Если Черные делают ход в “а”, они окажутся в живых, а если Белые делают ход в “а”. Черные умрут.

[C] Теперь очередь за Белыми. Могут ли они уничтожить эти Черные камни?

Ответ:

[D] Черные не умрут. Если Белые делают ход в “а”, Черные отвечают на него ходом “b” и наоборот. В обоих случаях Черные приобретают два собственных глаз.

**A****B****C****D**

Контрольное упражнение (2)

[A] Очередь за Белыми. Как они могут убить Черных?

Ответ:

[B] Белые делают ход в ① и тем самым делают “а” ложным глазом.

[C] Очередь за Белыми, которые опять-таки могут убить Черных. А как?

Ответ:

[D] Белые делают ходы ① и ③, что превращает “а” в ложный глаз, в результате Черные гибнут.

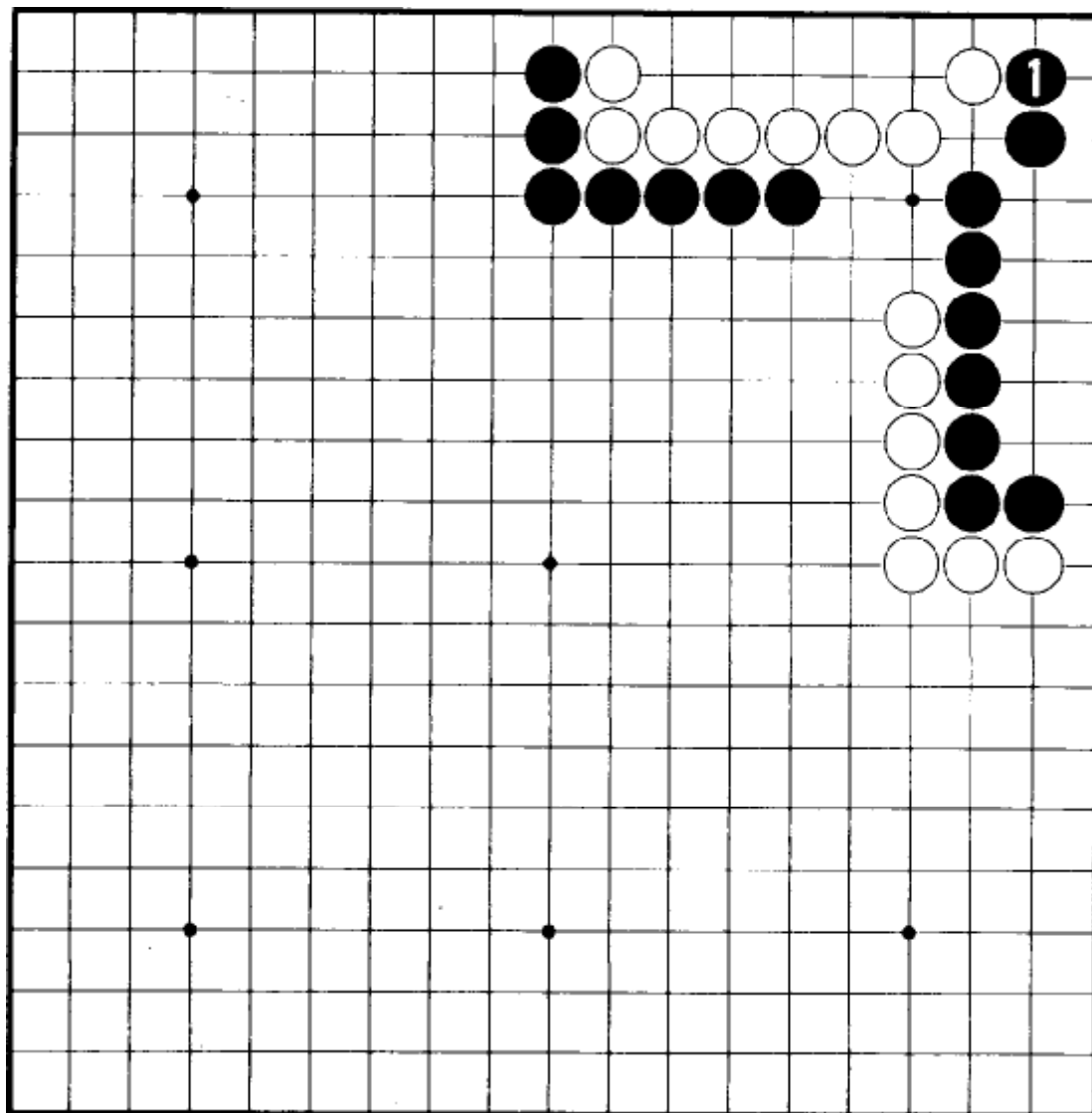
ГЛАВА 5

Конечная стадия игры

Для начинающих распознавание конечной стадии игры оказывается довольно трудным делом.

Рассуждение о том, когда игра закончится или нет, требует ясного представления о территории. В самом деле можно сказать, что конечной целью каждого начинающего является именно представление о территории.

Если вы овладеете знаниями о развязке игры, описанными в настоящей главе, вы будете должным образом вооружены для дальнейшего усовершенствования технических приемов.



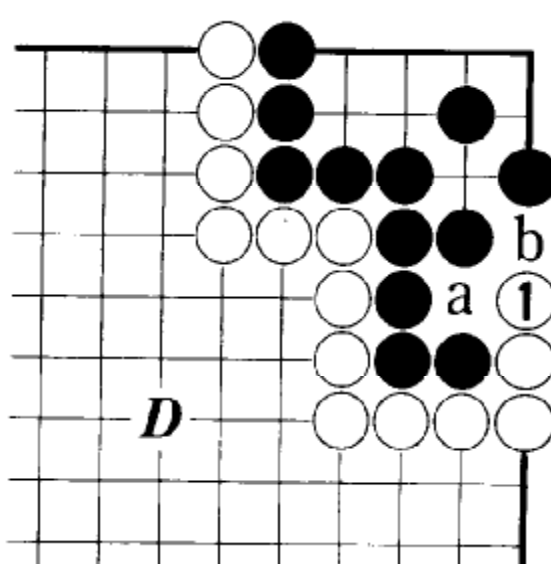
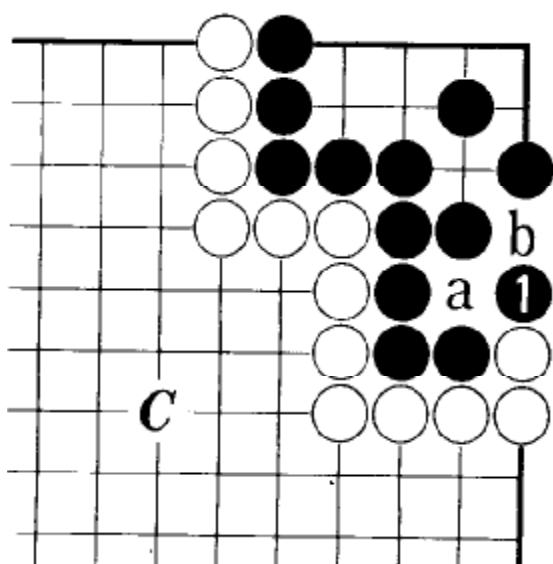
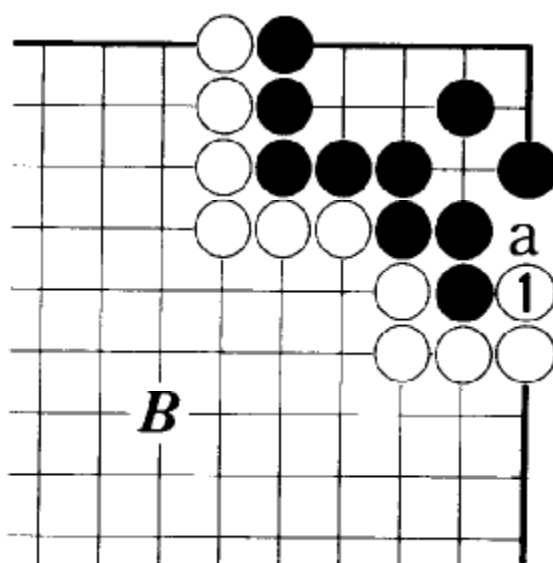
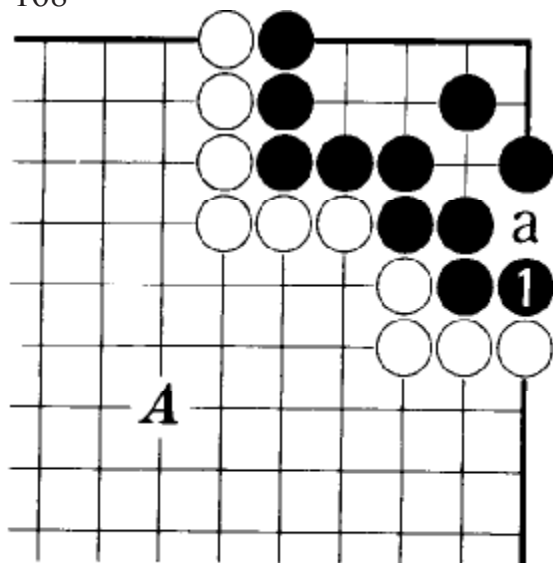
1. Характер “Йосэ”

Завершение территории

Раз закончилась средняя стадия игры, территории обоих партнеров, конечно, делаются определенными; постепенно исчезает возможность поднять тревогу. Остается только отделать детали территорий. Стадия эта называется конечной стадией игры или “йосэ”.

На приведенной выше диаграмме Черный ❶ направлен лишь на завершение территории Черных, делая ее чуть больше. Он не оказывает никакого влияния на жизнь и смерть той или иной группы камней и лишь немного увеличивает количество очков Черной территории.

“Йосэ” состоит из подобных ходов. В ходе развития этой стадии постепенно определяются детали пограничных линий территорий.



Сравнение

На стадии “йосэ” в известной степени возможно узнать ценность того или другого хода на языке цифр.

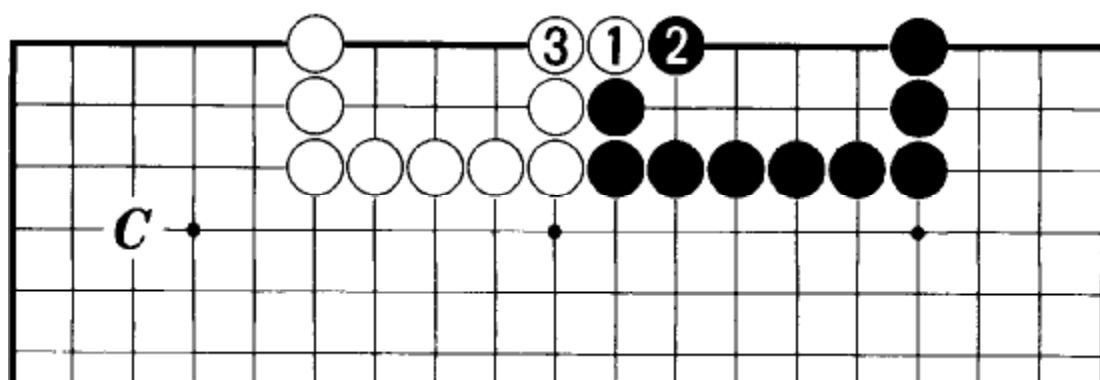
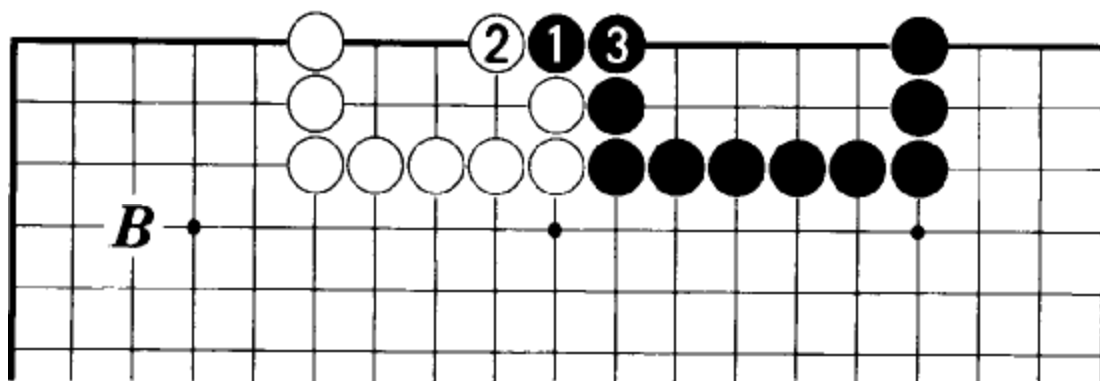
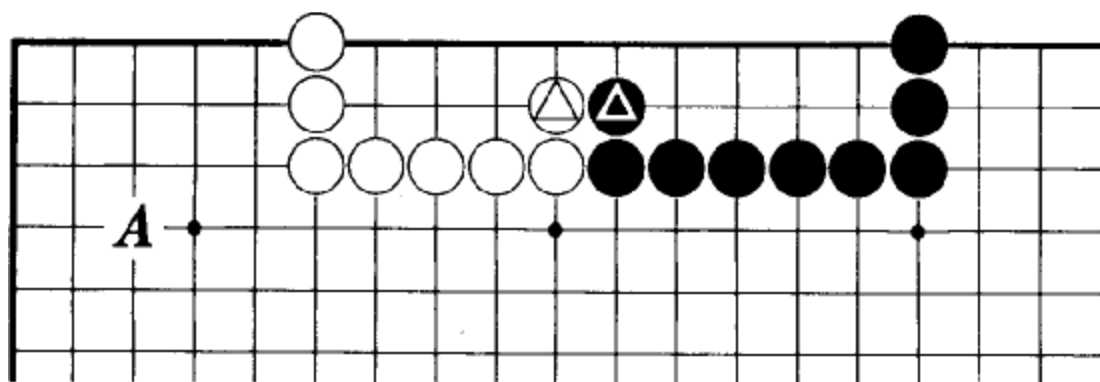
[A] Когда Черные делают ход в ①, граница их территории в углу завершается полностью. Убедитесь, что точка “а” теперь составляет часть территории Черных.

[B] Если, наоборот. Белые делают ход в ①, точка “а” не входит в территорию Черных и превращается в нейтральную точку (“дамэ”). При сравнении диаграммы А с диаграммой В получается разница в 1 очко в территории Черных.

[C] Если Черные делают ход ①, точки “а” и “b” попадают в территорию Черных.

[D] Однако, если Белые делают ход ①, обе точки “а” и “b” становятся нейтральными.

Теперь сравнение диаграммы А с диаграммой С дает возможность увидеть, что прием “йосэ” на диаграмме С более ценен.



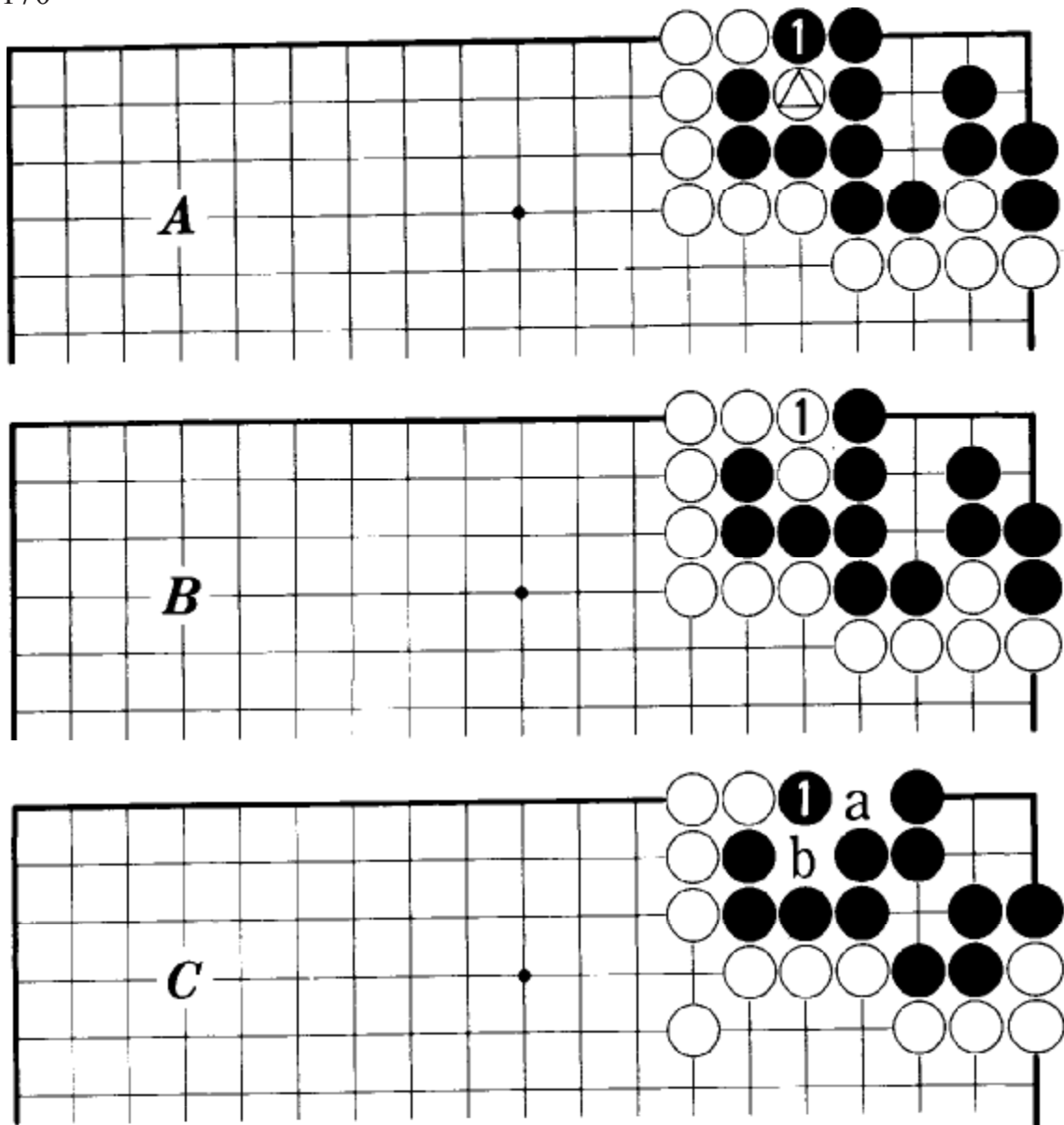
Разница в два очка

[A] Давайте подумаем об этой ситуации “йосэ”.

Черный  и Белый  обозначают границы обеих территорий, но пограничные линии еще не достигли первой линии доски, и потому обе территории не полностью завершены.

[B] Если Черные первыми делают ход, они могут завершить свою пограничную линию ходами ① и ③. В этом случае территория Черных состоит из 8 очков, а территория Белых - 5 очков.

[C] Если очередь хода за Белыми, они пойдут ① и ③ таким же образом с противоположного направления. Тогда Черные имеют территорию в 7 очков, а Белые - территорию в 6 очков. Допустим, что результат партии зависит от разницы между только этими двумя территориями. Тогда на диаграмме В Черные выиграли с перевесом в 3 очка, тогда как на диаграмме С они выиграли с перевесом в 1 очко. Следовательно, между двумя позициями получается разница в 2 очка.



Взятие камней

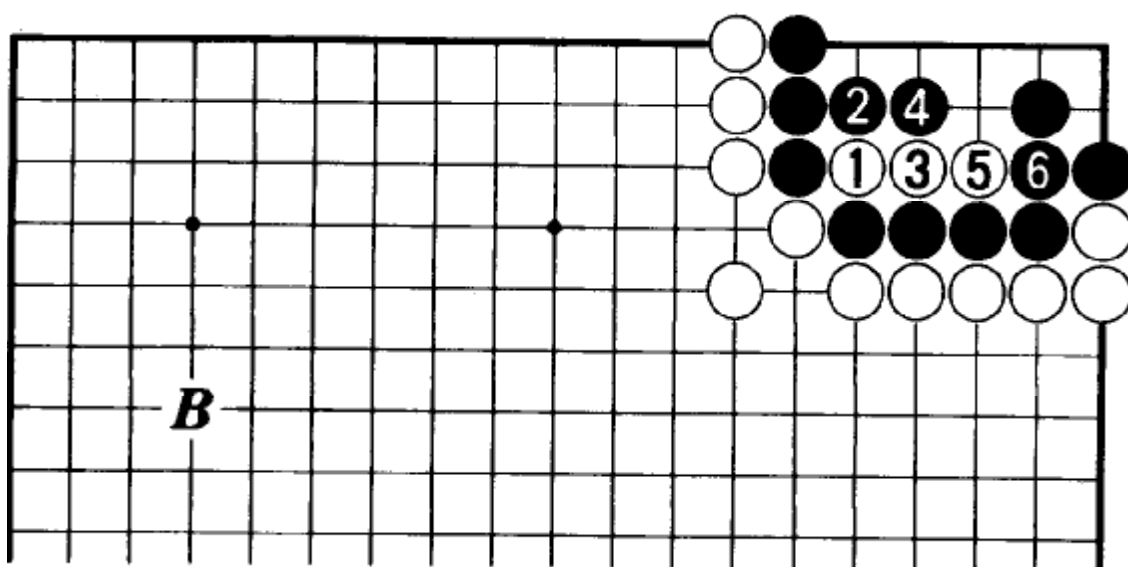
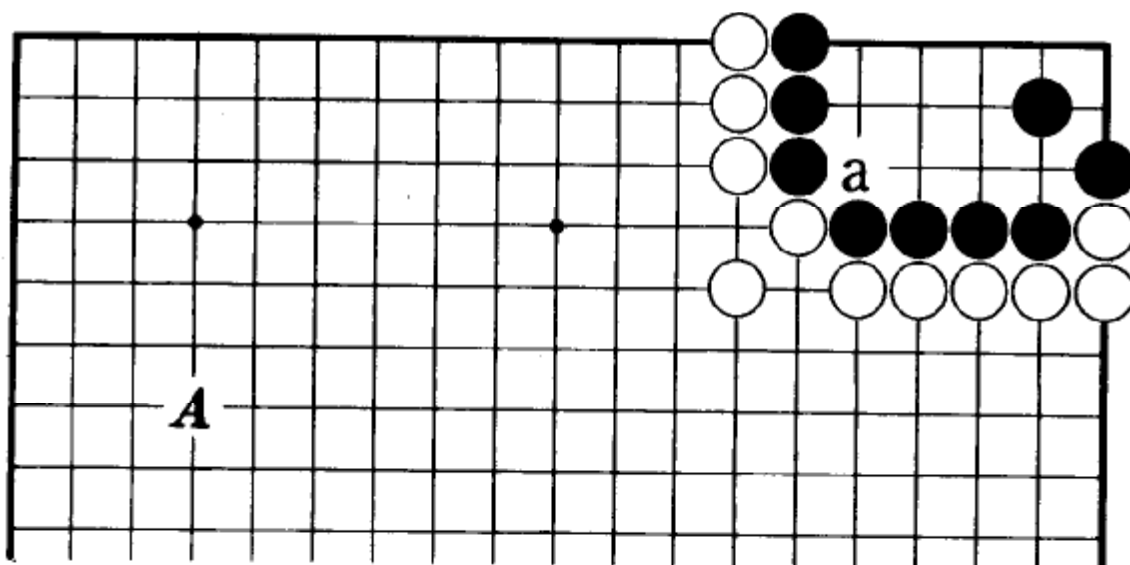
[A] Если Черные делают ход ❶ и берут , то какую ценность он имеет?

Взятый камень составляет ценность в 1 очко, а территория, оставленная после взятия камня , также — 1 очко. Суммарная ценность равняется 2 очкам.

[B] Если Белые делают ход здесь, они соединяют в ❶. Разница между настоящей и предыдущей диаграммами составляет 2 очка.

[C] Когда Черные делают ход ❶, точки “a” и “b” становятся 2 очками территории Черных, но если Белые первыми делают ход в той же самой точке, точки “a” и “b” не могут войти в территорию Черных. Разница между указанными двумя вариантами тоже составляет 2 очка.

Таким образом, мы видим, что Черный ❶ а диаграмме А и Черный ❶ на диаграмме С имеет одинаковую ценность. Взятие камней противника доставляет вам большее удовольствие, но вы должны заранее определить его фактическую ценность.

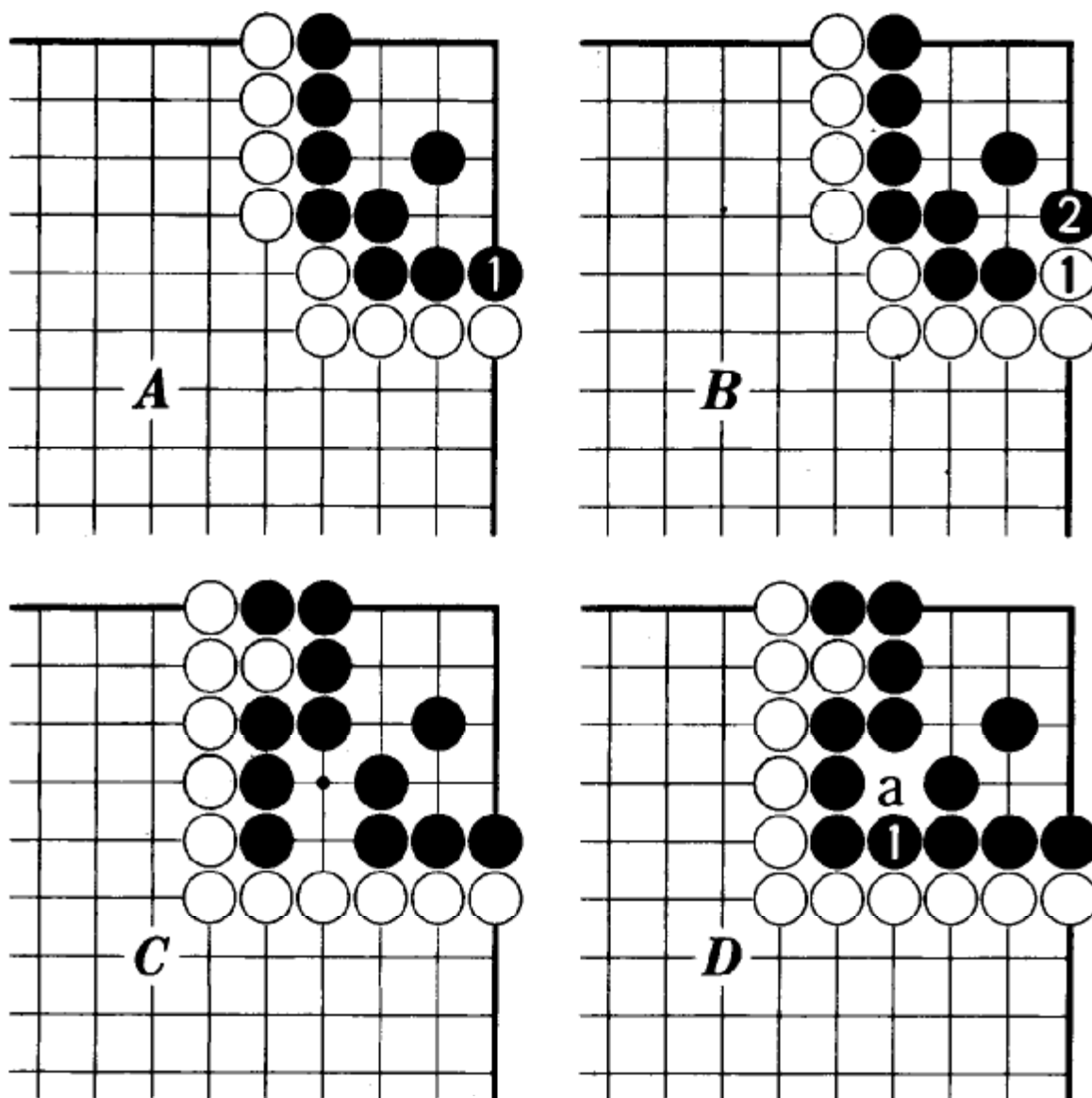


Умершие камни

[А] Форма территории Черных не свободна от недостатка: у нее точка разрезания в “а”. Стоит подумать, что может случиться, если Белые разрежут в этой точке. В подобном случае эту задачу нужно решить заранее. Однако, Белые могут действительно разрезать в “а”, так как это не вызывает никакой потери для них, если даже Белые не будут иметь успеха.

[В] Белые режут в ①, а Черные отвечают на это правильными ходами от ② до ⑥, в результате чего попытка Белых не оказывается безуспешной. Конечно, в конце игры три умерших камня будут сняты с доски. Но это не стоит Белым трех очков, потому, что Черные вынуждены были сделать ходы ②, ④ и ⑥, которые уменьшили территорию Черных на 3 очка.

Убедитесь, что территория на диаграмме В совершенно равна территории на диаграмме А.



2. Конец игры

Увеличение или уменьшение территории

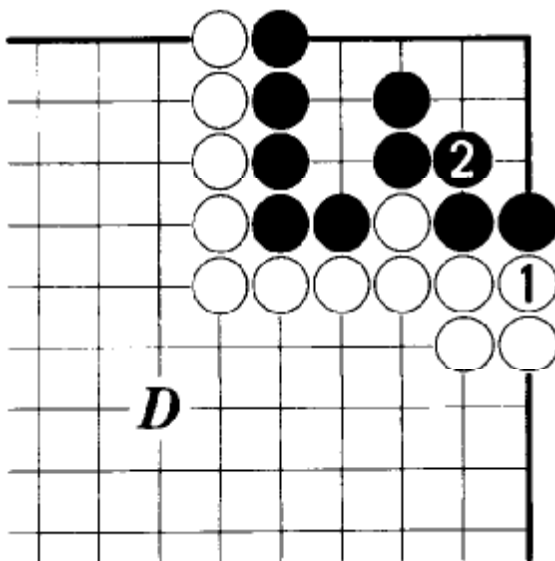
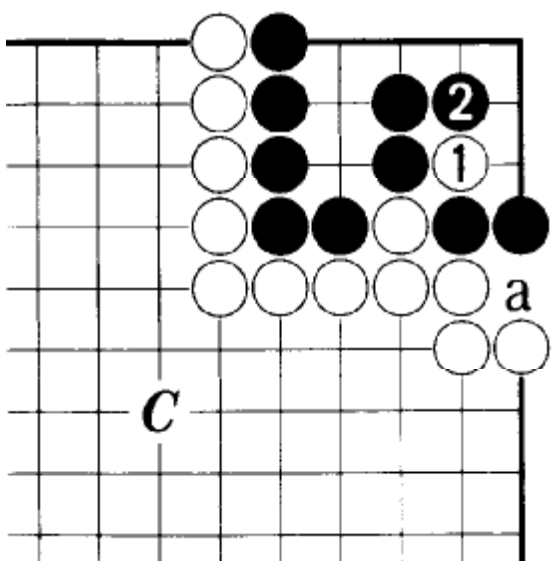
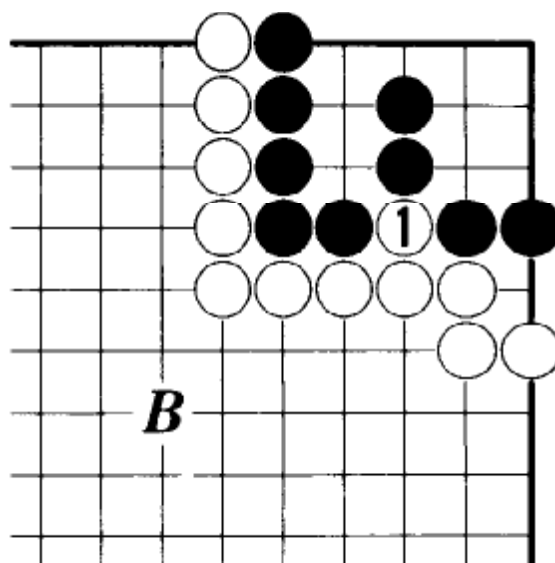
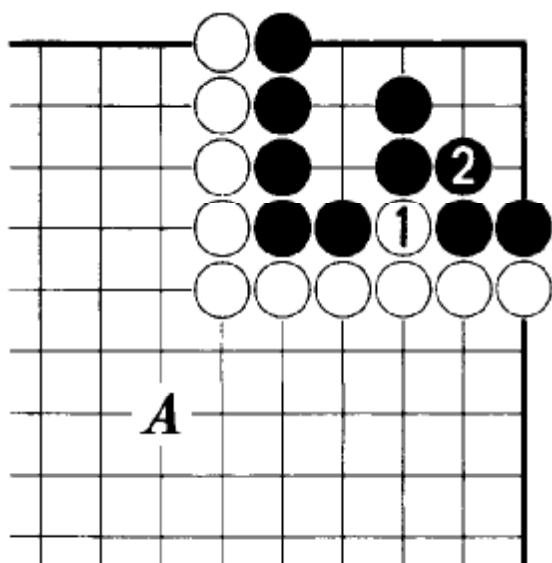
Когда полностью будут исчерпаны все возможности по увеличению своих территорий или уменьшению территорий противника, игра закончится.

[A] Черный ① связан с изменением размера территории.

[B] Если, например, Белые вместо Черных делают ход в ①, на который Черные в свою очередь отвечают ходом ②, то при сравнении полученного результата с диаграммой А площадь территории Черных сокращена на 1 очко.

[C] На этой диаграмме кажется, что граница территории Черных завершена, но еще остается место для увеличения количества ее очков.

[D] Если Черные делают ход в ①, точка “а” входит в площадь территории Черных.



Защита

[A] Если Белые делают ход ①, Черные вынуждены соединить свои камни в ②. Поэтому Белый ① служит способом уменьшения территории противника.

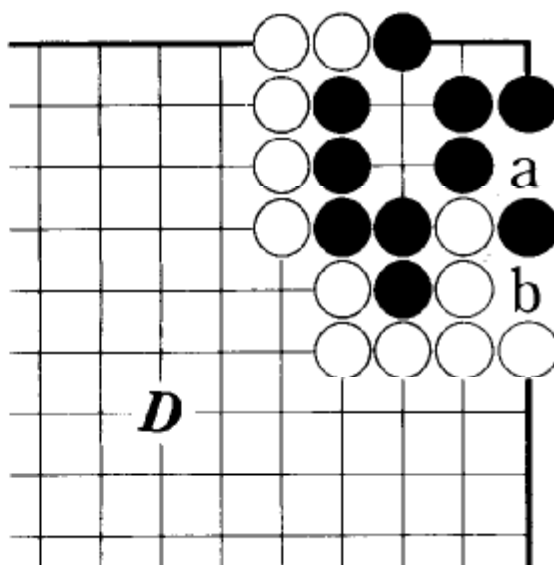
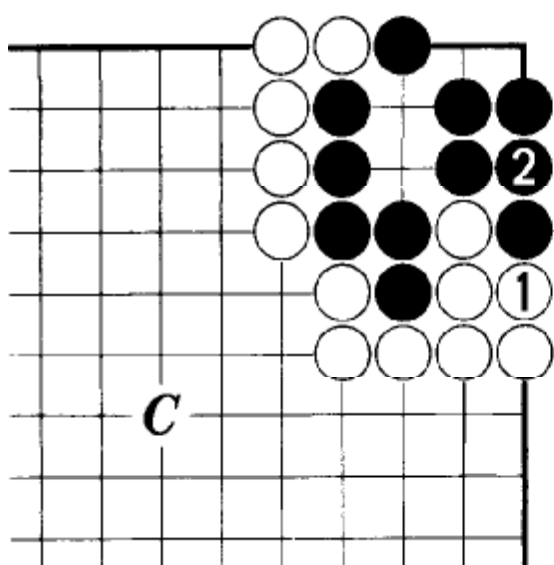
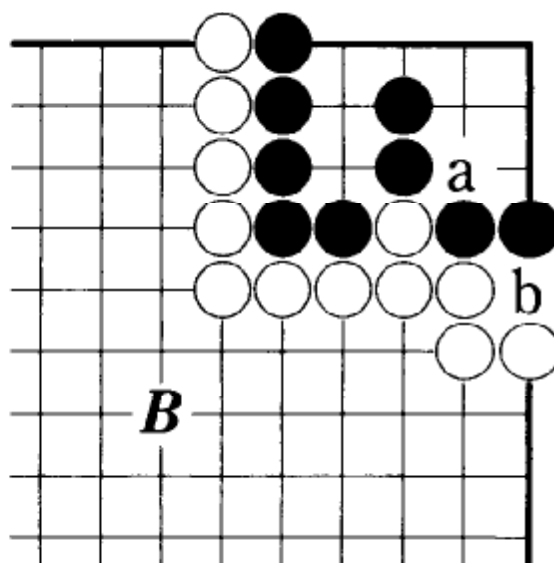
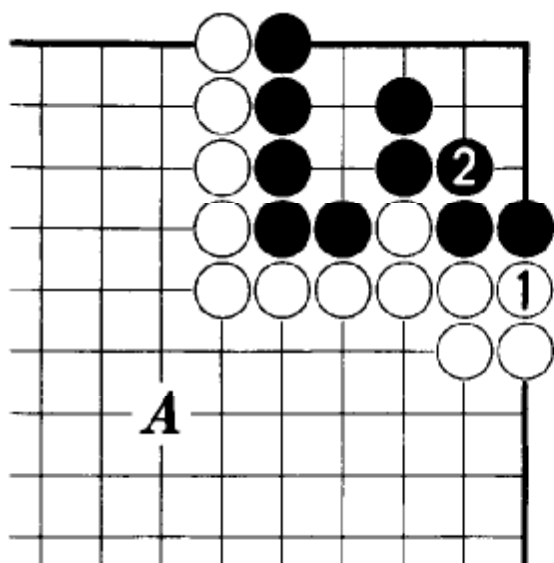
Черный ② является защитным ходом для предохранения двух Черных камней от взятия. Однако, если бы Черные успели сделать ход в точке ① раньше Белых, то отпала бы необходимость этой обороны.

[B] А теперь имеет ли Белый ① какое-нибудь значение “йосэ”?

[C] После предыдущей диаграммы: если даже Белые разрежут ходом ①, Черные ответят на него ходом в ② и не потерпят ущерба, так как точка “а” еще пуста.

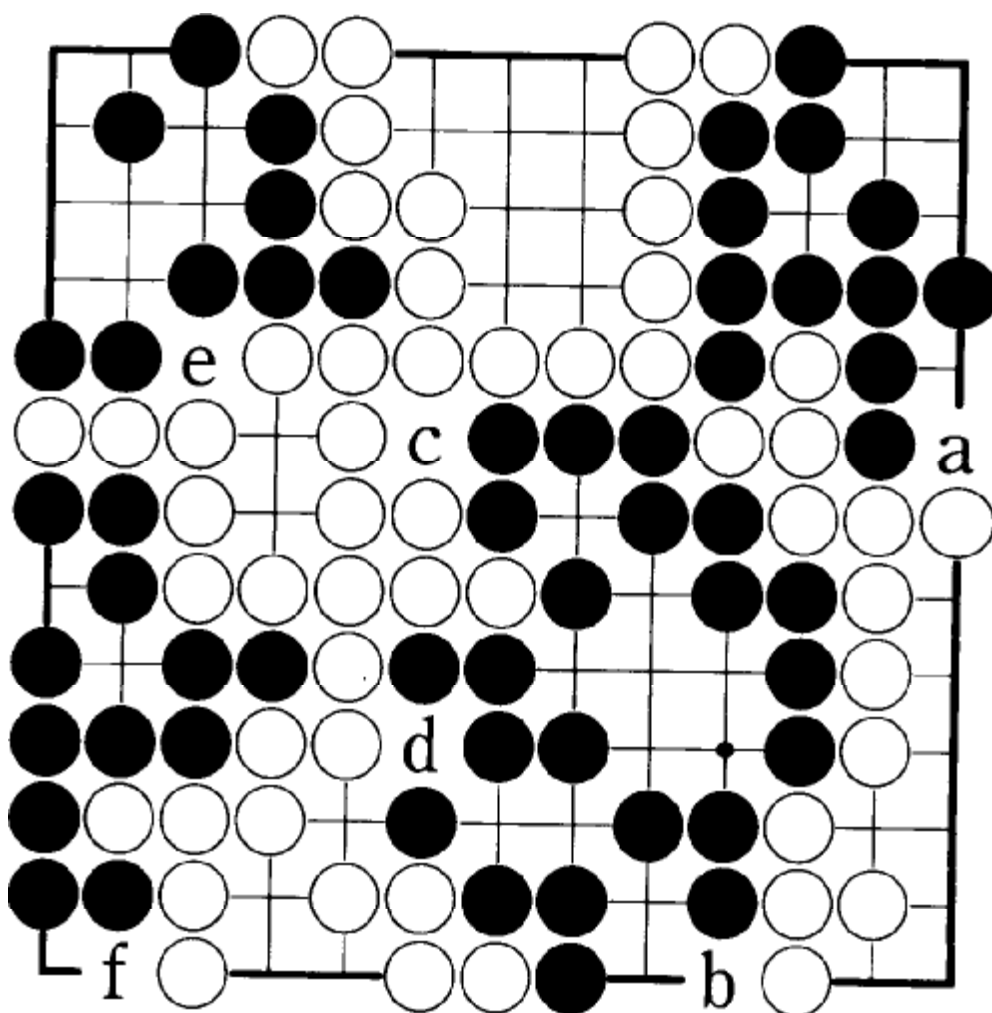
[D] Но если Белые делают ход в ① после диаграммы В, Черные вынуждены соединить в ②.

Следовательно, Белый ① на диаграмме В в конечном счете имеет некоторое значение.



“Дамэ” (Нейтральные точки)

- [A] Когда Белые делают ход ①, Черные должны соединить свои камни в ②. Белым, однако, не надо спешить сделать ход в ①. Это объясняется тем, что точка эта резервирована для хода Белых.
- [B] Когда вы разберетесь в подобных позициях, здравый смысл станет вам подсказывать, что здесь не надо делать хода до тех пор, пока не закончится партия, рассматривая точку “a” как необходимый для Черных защитный ход, а точку “b” как “дамэ” (нейтральную точку).
- [C] Белые делают “атари” ① ходом и Черные соединяют в ②; это никому не приносит пользы.
- [D] Эта форма в таком виде, будет оставлена до окончания игры. Потом Черные соединяют в “a”, тогда точка “b” остается как “дамэ” (нейтральная точка), которая никому не приносит пользы, кто бы первым ни заполнил ее камнем.



Контрольное упражнение

Какие из точек от “а” до “f” могут оказать влияние на конечный счет очков?

Ответ:

Точки “а”, “b”, “d”, “e” и “f” служат средством увеличения или уменьшения территорий. Одна только “с” является “дамэ” (нейтральной точкой).

ГЛАВА 6

Общие знания

1. Хорошие манеры

Го является приличествующей джентльмену (культурному человеку) игрой, так что хорошие манеры, по сути дела, заключаются лишь в том, чтобы стремиться не заставлять партнера чувствовать себя неприятно.

Тем не менее, игрок иной раз может быть настолько разгорячен от игры, что он забывает о существовании своего партнера.

В этом отношении игрок должен уделить особое внимание следующим важным моментам этикета.

Брать назад сделанные ходы

В любительских партиях бывают такие случаи, когда тот или иной партнер вдруг найдет только что сделанный свой ход неправильным и попытается взять его назад и снова сделать ход где-нибудь в другом месте. Это, конечно, противоречит общему представлению о “честной игре” и ни в коем случае недопустимо.

Время

Не надо слишком долго думать над каждым ходом. Это партнеру надоест. Помните, что дружеская встреча в игре Го длится около 1 часа.

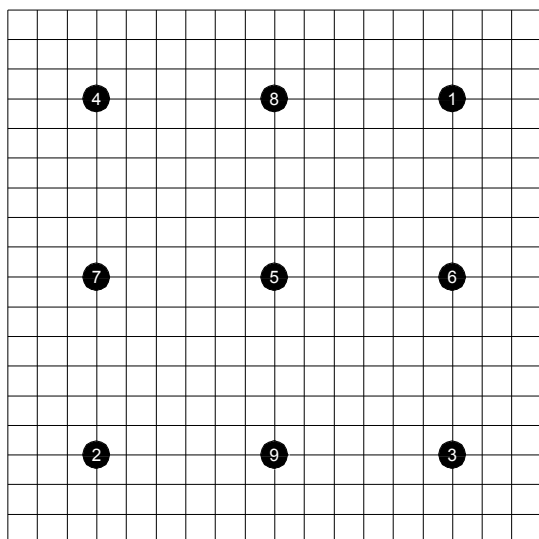
Сдача

Если в процессе игры вы находите, что ваше поражение неизбежно, то вы можете сдать партию, не дожидаясь ее конца. Упорно продолжать безнадежную для вас партию — это значит слишком многого требовать от партнера: уже потерял интерес к партии и она превратилась в излишнюю трату времени.

Обмен приветствиями

Принят обычай: перед началом партии, а также после ее окончания слегка поклониться партнеру в знак уважения.

2. Система разрядов и гандикапа



Разряды мастерства выражаются в “кю” (разряд) и “дан” (ранг).

После того как вы начали играть в Го, опыт, приобретенный от первых 100 партий, должен привести вас к минимальной 20-й степени (20-кю). С этого уровня вы повышаетесь в звании по одному разряду: 19-кю, 18-кю и т.д., пока вы не достигнете высшего разряда 1-кю. Далее начинаются уровни “дан”: “сёдан” (1-дан), “нидан” (2-дан), “сандан” (3-дан) и т.д. до “кюдан” (9-дан).

Гандикап применяется на основе разницы в разрядах. При разнице на одну ступень более слабый игрок берет черные камни, а при разнице на две ступени более слабый игрок предварительно ставит два камня гандикапа. При разнице на три ступени слабому предоставляется три камня гандикапа и т.д. Приведенная выше диаграмма показывает расположение полных 9 камней гандикапа; при 6 камнях гандикапа снимают камни, обозначенные ⑤, ⑧ и ⑨, а при 7 камнях гандикапа - ⑧ и ⑨ при 8 камнях гандикапа - ⑤. Все остальные случаи преимущества с гандикапом можно получить аналогичным способом по порядковым номерам камней, указанным на диаграмме.

Когда оба играющих имеют одинаковую силу игры, более старший из них по возрасту берет горсть камней из чаши с белыми камнями, а другой угадывает число взятых камней: четное или нечетное. Если он угадал правильно, он имеет право играть черными камнями, а если нет, то первый будет играть черными.

В игре Го Черные имеют некоторое преимущество перед Белыми в силу того, что Черные делают ход первыми. Точно так же как легкоатлеты в соревнованиях по спринтерскому бегу, располагаются уступами на старте с тем, чтобы предоставить равные возможности соперникам с одинаковой способностью, в каждой партии представляется проблема о том, как компенсировать указанное преимущество Черных. В этом случае Белым предоставляется 5,5 очков “коми”. “Коми” это прибавляется при подсчете очков Белых в конце партии и тем самым уравнивается площадь территорий. Из-за половинки очка в Го не бывает ничьих.

3. “Дзёсэки” и “Цумэ Го”

“Дзёсэки” (Розыгрыши углов)

Естественно, что игра Го начинается в углах, и долголетний опыт в ведении операций в борьбе за владение углами позволил разработать ценные стандартные модели, которые называются “дзёсэки”.

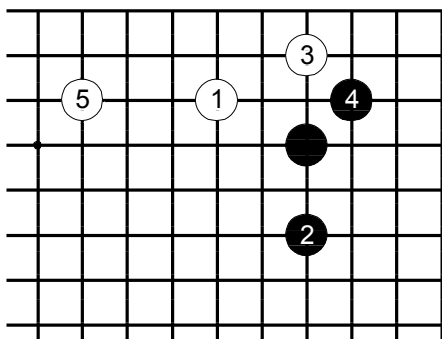
“Дзёсэки” служит ориентировкой на самые подходящие ходы в отношении определенных частей доски. Если вы владеете этим аспектом, вам никогда не придется беспокоиться об отставании от противника на ранних стадиях игры.

Однако, невозможно полностью истолковать “дзёсэки”, не имея достаточного практического опыта в игре. Для тех, кто еще находится на этапе начинающих, срочная задача заключается в том, чтобы обогатиться опытом в возможно большем количестве партий и накопить себе множество основных технических приемов. Когда вы приобретете достаточную способность, вы сможете тратить много времени на изучение “дзёсэки”.

“Цумэ-Го” (Проблемы о жизни и смерти)

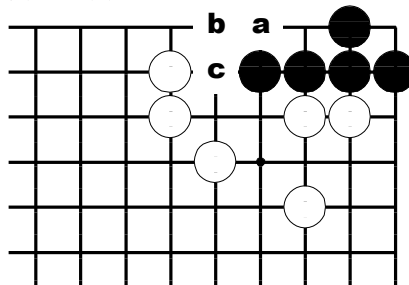
Понимание о жизни и смерти камней играет крайне важную роль в совершенствовании технической способности к игре Го. Есть много примеров случаев, касающихся грани жизни и смерти, изучение которых служит хорошей тренировкой. Задания на диаграммах, используемые для подобной тренировки, называются “цумэ-Го”.

Пример “дзёсэки”:



Пример “цумэ-Го”:

Что может случиться, если теперь очередь хода за Белыми?



Ответ: Белые делают ход “а”, Черные - “b”, Белые - “с” и Черные окажутся умершими.